PC Game

COMPUTEC
9/94
DM 7.-

Zum Sammeln! TIPS & TRICKS

DIE SIEDLER
ULTIMA VIII
AL QADIM...

NEU
16 Seiten Hardware

LucasArts greift an!

FULL THROTTLE
Der Sam & Max-Nachfolger!

TIE-FIGHTER
Darth Vader schlägt zurück!

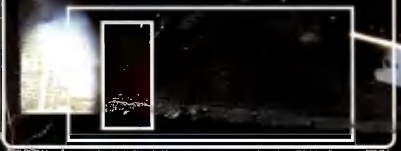
3D-Action im Todesstern!

DARK FORCES

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhandler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ...

...STAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg



Die Messehits für den PC!

CES CHICAGO

COVERDISK

TONY & FRIENDS IN KELLOGG'S LAND

Mit Tonys Freunden durch spannende Level. Ohne Einschränkungen spielbar!

386 • Tastatur • Joystick • SoundBlaster

Ohne Moos nichts los!

Mit Theme Park präsentiert Bullfrog seinen ersten Geniestreich der neuen Designer Series. Entwerfen Sie nach Ihren Vorstellungen den genialsten Vergnügungspark der Welt. Investieren Sie Ihr Anfangskapital zu Beginn mit großer Sorgfalt in kleinere Attraktionen, in Forschungsprojekte und an der Börse, bevor Sie die erste große Achterbahn mit allem Drum und Dran konstruieren. Achten Sie auf die Feinheiten, denn schon die falsche Menge Salz auf den Pommes oder zu lange Wartezeiten können Ihren 40 Mitstreitern einen entscheidenen Vorteil verschaffen. Treffen Sie die richtigen Personalentscheidungen und führen Sie faire Lohnverhandlungen, um Streiks zu verhindern.

Nur zufriedene Besucher sind der Garant für Ihren Erfolg. Halten Sie Ihre Gäste mit kulinarischen Angeboten und verblüffenden Aktionen bei Laune. Dann werden sie sich wohlfühlen und Ihre Traumwelt weiterempfehlen.

Das Bullfrog-Team wünscht Ihnen viel Vergnügen!

GEWINNEN SIE EINEN VON 100 BULLFROG-PREISEN!

Name: _____ Alter: _____

Adresse: _____

Computer: [ ] 386 [ ] 486 Andere: _____ CD-ROM [ ] Ja [ ] Nein

Bitte gewünschten Preis ankreuzen:

Preis: [ ] Theme Park T-Shirt [ ] Syndicate Spiel [ ] Theme Park Spiel

An: Electronic Arts GmbH - Theme Park - Postfach [illegible] - [illegible]

Einsendeschluß: 30. September. Die Gewinner werden per Postkarte benachrichtigt.

BULLFROG PRODUCTIONS LTD ™

theme PARK

DESIGNER SERIES™ BY BULLFROG™

"Der Preis für die originellste Spielidee des Monats geht an Peter Molyneux von Bullfrog, der mit seinem genialen Theme Park beweist, daß man auch ohne Digital-Firlefanz ein spannendes und witziges Computerspiel abliefern kann."

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

92%

Powerplay 7/94

Erhältlich für

PC, PC CD, AMIGA®, MAC, MAC CD, 3DO

VERTRIEB DURCH

ELECTRONIC ARTS®

IN VERBINDUNG MIT

LIVECASH MIDLAND

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an EA Direkt: Tel. 05241/24307, Fax 05241/24244.

Bullfrog, Theme Park und Designer Series sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Mac und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts • • Für den Amiga 1200 und Amiga 500 • Die Mac und Mac CD-Versionen erscheinen im Juli 1994 • Die 3DO-Version im August 1994

WAS GIBT'S

Dieses Jahr konnte man auf der CES in Chicago nur sehr wenige Überraschungen verzeichnen. Lediglich die ganz Großen hatten neben den bereits bekannten Produkten ein paar echte Knaller im Gepäck. So präsentierte LucasArts zum ersten Mal Dark Forces und Full Throttle, zwei Spiele, über die bis zu diesem Zeitpunkt nur vage Gerüchte existierten. Keine schlechte Strategie, denn während die Konkurrenz schon im Vorfeld eifrig Screenshots und Dias verschickte, werkelten die Programmierer von LucasArts eifrig an spielbaren Demoversionen. Der Aha-Effekt war dann natürlich um so größer...

Wer noch vor ein paar Wochen behauptet hat, Virtual Reality sei erst in einigen Jahren realisierbar, mußte sich in Chicago eines Besseren belehren lassen. Astound, Victormaxx und Forte stellten ihre vielversprechenden Systeme vor, wobei allerdings nur das VFX-1 von Forte so ausgereift ist, daß man es uneingeschränkt empfehlen kann. Das sehen die meisten Softwarehersteller genauso, denn auf die Frage, welches System in Zukunft unterstützt würde, antworteten die meisten mit einem klaren: Forte! Grundvoraussetzung dafür ist aber eine erhebliche Senkung des Verkaufspreises. Der bewegt sich nämlich immer noch im Bereich von DM 1.500,- bis DM 2.000,-. Eine Menge Geld, wenn man bedenkt, daß man für die gleiche Summe einen ausgereiften 486DX2/66 bekommen kann. Fanatische Spieler wird das aber kaum abhalten...

Trotz der mangelnden Neuheiten war ein Trend nicht zu übersehen: Auf der CES in Chicago werden die Hits des kommenden Weihnachtsgeschäfts vorgestellt, und deshalb gewinnt diese Sommer-Messe auch immer mehr an Bedeutung; vielleicht ist das auch der Grund, warum im nächsten Jahr ein Standortwechsel vollzogen wird, denn 1995 wird die CES mit dem kleinen, aber nicht unbedeutenden Zusatz Interactive nach Philadelphia verlegt. Hier geht es dann wirklich nur noch um Software, Hardware und Multimedia!

Apropos Hardware und Multimedia. Wenn Sie sich mehr über diese beiden Gebiete informieren, aber dennoch den Bezug zum Computerspiel nicht verlieren möchten, so könnte der 16seitige Hardwareteil genau das richtige für Sie sein. Hier können Sie sich Grundlagen aneignen, Fragen zu persönlichen Rechner- und Konfigurationsproblemen stellen und mit dem Workshop Ihr Wissen ausbauen. Außerdem finden Sie hier ausführliche Vergleichstests von allen relevanten Perepheriegeräten und eine informative News-Corner. Diese 16 Seiten gehen dabei nicht auf Kosten des Spieleteils, sondern kommen als zusätzliche Hefterweiterung hinzu!

Ein ganz anderes, aber bestimmt nicht weniger wichtiges Thema ist die PC Games-Mailbox. Der dreimonatige Testlauf ist nun endgültig abgeschlossen, und ab dem 10. August geht die neue, offizielle Mailbox on line. Das benutzerfreundliche Menüsystem, die Auswahl der Software und die Ausarbeitung der Dienstleistungen haben eine Menge Arbeit gekostet, aber wir glauben, daß es sich letztlich gelohnt hat. Eine ausführliche Beschreibung und alle erforderlichen Informationen finden Sie auf Seite 152.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Tony & Friends in Kellogg`s Land

Im Gegensatz zu Adventures, Simulationen und Rollenspielen wird das Genre Jump & Run auf dem PC immer noch sträflich vernachläßigt, gute Spiele sind Mangelware.

Dabei haben Programme wie Cool Spot oder James Pond gezeigt, daß sich der PC auch in diesem Bereich nicht vor den 16 Bit-Konsolen aus den Häusern Sega und Nintendo verstecken braucht. Außerdem ist die Nachfrage nach Jump & Runs in den letzten Monaten stark gestiegen, denn viele starten neben ihren komplexen Strategiespielen und Simulationen auch einmal gerne ein weniger anspruchsvolles Spiel, das man zwischendurch zocken kann. Das soll nun aber nicht bedeuten, daß Tony & Friends nur ein gelungener Pausenfüller ist, nein, nur allzu leicht kann es passieren, daß man bei diesem Spiel die Zeit vergißt und einige Stunden vor dem Bildschirm verbringt.

Tony & Friends in Kellogg`s Land ist zwar ein Werbespiel, doch es ist so hervorragend programmiert worden, daß es sich vor kommerzieller Software nicht verstecken muß. Ganz im Gegenteil. Brillante Grafiken, butterweiches Scrolling und phantastische Animationen zeichnen dieses Spiel aus. Das hört sich jetzt bestimmt etwas überschwenglich an, aber auch nach längerer Spielzeit war die gesamte Redaktion gebannt an der Tastatur bzw. am Joystick gesessen. Vor allem die Möglichkeit, vier verschiedene Charaktere mit völlig unterschiedlichen Fähigkeiten spielen zu können, hebt den Suchtfaktor ins Unermeßliche.

Das Programm benötigt einen 386 SX, unterstützt 100% SoundBlaster-kompatible Soundkarten und ist mit Joystick oder Tastatur spielbar.

Durch diese Welt müssen Sie Tony und seine Freunde begleiten (rechts); zahlreiche Animationsstufen zeichnen das Spiel aus (oben).

MEHR INFOS AUF SEITE 100

INHALT

RUBRIKEN

What´s up? 4
Inhalt 6
UPtoDATE 8
Post Script - Leserbriefe 59
Inserentenverzeichnis 63
Lesestoff 64
Demoservice 66
Tips & Tricks 67
Coverdisk 100
Charts 102
Impressum 162
Coming up! 162

SPIEL DES MONATS

● Theme Park 40

PREVIEWS

Aces of the Deep 14
Magic Carpet 14

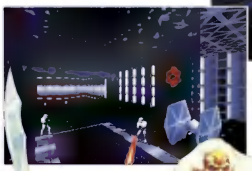
REVIEWS

Theatre of Death 46
● Tie Fighter 48
Kick Off 3 52

Super Abo auf Seite 33

Fragen Sie unsere Experten: Hotline
☎0911/6427762

Die NEUE PC Games-Mailbox auf Seite 156



Auf der Consumer Electronic Show in Chicago geben die Hersteller ihre Marschroute für das anstehende Weihnachtsgeschäft bekannt. Wirklich beeindruckende Produkte ließen sich jedoch an einer Hand abzählen, und deshalb haben wir uns bei diesem Messebericht dazu entschlossen, die Highlights groß vorzustellen und alle Produkte, bei denen die Weiterentwicklung nur in kleinen Schritten erfolgt ist, kurz und knapp zu erwähnen. Damit sind Sie umfassend informiert und bekommen gleichzeitig einen ausführlichen Ausblick auf die kommenden Hits. Zu diesen gehören natürlich Dark Forces und Full Throttle, zwei Spiele, mit denen LucasArts wieder zeigt, wer Herr im Ring ist. Hoffentlich kommen nicht beide Spiele zur gleichen Zeit auf den Markt, sonst müssen wir wahrscheinlich die Rubrik Spiel des Monats in Spiele des Monats umtaufen. Ab Seite 16!

World Cup USA 94 ____ 53
Overlord ____ 54
Pinball Dreams 2 ____ 108
● Pizza Connection ____ 110
Wing Commander Armada ____ 114
Rings of Medusa Gold ____ 118
Star Wars Chess ____ 120
Red Crystal ____ 121

CD-ROM

News ____ 146
Outpost ____ 148
Inspektor Zebok ____ 152
● Theme Park ____ 154
Litil Divil ____ 155
UFO Enemy Unknown ____ 155

PD & SHAREWARE

BiFi Roll - Action in Hollywood ____ 124
Ports of Call ____ 125
Traffic Department ____ 126
Wari ____ 126
Hocus Pocus ____ 127
Laser Light ____ 128
Ordnung unter DOS ____ 128
Programmierwettbewerb ____ 128

COMPETITION

Virgin ____ 9
Theme Park ____ 11

WORKSHOP

Spiele im Netzwerk - Teil 2 ____ 142

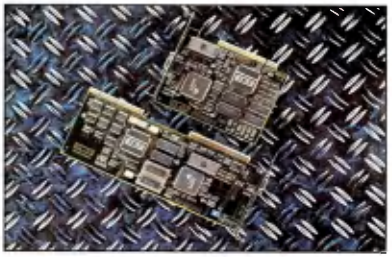
SPECIAL

CES Chicago ____ 16
Interview mit Danielle Bunton ____ 38
Cracker`s Sunset ____ 104

HARDWARE

News ____ 130
Grundlagen: Soundkarten ____ 135
Vergleichstest: Soundkarten ____ 136
Workshop: MS-DOS ____ 142

48 **X-Wing befindet sich nun schon seit geschlagenenen 17 Monaten in den Charts, und es ist kein Ende in Sicht. Oder vielleicht doch? Die Chancen stehen jedenfalls gut, daß Tie-Fighter den Veteranen in den Ruhestand schicken kann.**



136 **Ab sofort finden Sie in unserem 16seitigen Hardwareteil Vergleichstests, Grundlagen, Problemlösungen, Workshops und News. Dabei dreht sich trotzdem alles um das Thema Spiele, so daß dieser Sonderteil zum idealen Einkaufsführer werden kann.**

148 **Die Siedler und SimCity 2000 stehen bei den Kunden hoch im Kurs und führen mit beängstigendem Abstand die Charts an. Jetzt bekommen sie Konkurrenz aus dem Weltraum, denn Sierras Outpost orientiert sich am gleichen Grundthema.**

Computer `94

Treffpunkt Köln

Mehr als 70.000 Besucher informierten sich im vergangenen Jahr auf der Computer `93 über die neuesten Produkte der deutschen Hersteller und Distributoren. In diesem Jahr wird das Rahmenprogramm noch besser und attraktiver, die Ausstellungsfläche noch größer. Es ist anzunehmen, daß sich diesmal noch mehr Aussteller beteiligen. Der Rekord wurde 1993 mit 160 Händlern, Distributoren und Softwareherstellern erzielt. Es lohnt sich also, den 4. bis 6. November im Terminkalender anzustreichen - genau dann findet nämlich die Messe statt.

Oldtimer

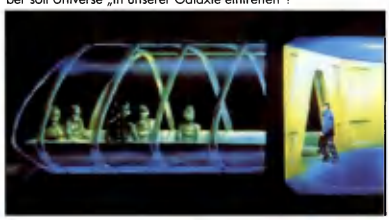
KFZ-Meister

Nach dem Endzeitspektakel Burntime schickt das österreichische Label Max Design nun Oldtimer ins Rennen. Der Untertitel „erlebte Geschichte" drängt das Produkt fast schon in eine Ecke, in der sich normalerweise nur Programme zur Erziehung heranwachsender Kinder tummeln. Das ist aber vollkommen falsch, denn Oldtimer befaßt sich mit dem steinigen Weg eines kleinen Unternehmers, der zum Großindustriellen aufsteigen möchte. Nach erbitterten Konkurrenzkämpfen soll es sogar die Möglichkeit geben, mit einem selbstentworfenen Prototypen an einem historischen Rennen teilzunehmen. Oldtimer erscheint nur auf CD-ROM und bietet 600 MB an Grafik, Sound, Film und natürlich auch Spiel.

Universe

New Dimension

Universe ist der Nachfolger zum mittelprächtigen Grafikadventure Curse of Enchantia. Es wird prinzipiell die gleiche Oberfläche haben, obwohl natürlich kleine Verbesserungen zu erwarten sind. Außerdem wird es diesmal viel mehr Text geben und eine filmähnliche Storyline. Grafik und Sound, die Hauptkritikpunkte beim ersten Teil, sollen aufgepeppt worden sein, die Actionsequenzen verfügen sogar über gerenderte Grafiken. Ab September soll Universe „in unserer Galaxie eintreffen"!



Curse of Enchantia konnte einen Achtungserfolg erzielen. Mit Universe möchte sich Core Design endlich als Adventurespezialist etablieren!

Virgin-Gewinnspiel

GREATEST HITS

Endlich gibt es die Virgin-Hits auch zum Hören und nicht nur zum Spielen. In perfektem Sound hat Tommy Tallarico 13 Soundtracks aus Virgin-Spielen neu abgemixt und tanzbar arrangiert. Zusammen mit EMI Electrola geben PC Games und Virgin Ihnen nun die Möglichkeit, an diese brandheiße Sache oder ein aktuelles Virgin-Game zu kommen.

Was müssen Sie tun?

Wenn Sie bei den glücklichen Gewinnern dabei sein möchten, so müssen Sie nur die beiden Fragen richtig beantworten und auf dem Coupon eintragen. Diesen schicken Sie dann an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Virgin
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Virgin INTERACTIVE entertainment

EMI

Capitol RECORDS

Die Fragen:

1.) Wer „springt und rennt" jetzt auch auf dem PC?

2.) Wie heißt der neue Flugsimulator von Virgin?

COUPON

Name, Vorname:

Straße:

Plz, Wohnort:

Tel.-Nr.:

Lösung 1:

Lösung 2:

10x je ein Virgin-Spiel nach Wahl

20x je eine CD „Tommy Tallarico - Virgin´s Greatest Hits Volume One" von EMI Electrola

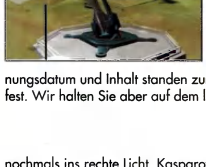
Gesetzgebung

Digitale Plenarsitzung

Mit dem Lernspiel Gesetzgebung - Ein Computerspiel zum Mitmachen möchte der deutsche Bundestag vor allem Jugendlichen einen besseren Einblick in die Gesetzgebung gewähren. Grafisch und Soundtechnisch ein Reinfall, aber darauf kommt es auch gar nicht an. Der Inhalt zählt. Und der ist nicht einmal schlecht. Als Bundestagsabgeordneter durchläuft man alle Stellen, die zur Einführung eines neuen Gesetzes nötig sind. Dazu gehören Anhörungen im Bundestag, Interviews für die lokale und überregionale Presse und der Besuch einiger Veranstaltungen. Das Spiel aus der Öffentlichkeitsarbeit des Bundestags läuft auf jedem PC und ist kostenlos zu beziehen bei: Deuscher Bundestag, Referat Öffentlichkeitsarbeit, 53113 Bonn. Echte Computerfreaks können noch schneller an das Spiel herankommen, nämlich per Modem. Dazu wählen Sie sich als „GAST" in eines der folgenden Society-Kommunikationssysteme ein und gelangen durch die Eingabe „91213" im Hauptmenü ins Spielemenü. Einige Nummern: 0228/530940, 030/3047068 und 040/8226073.

Battle Isle 2

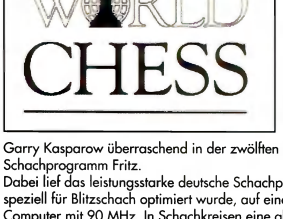
Neue Szenarien



Auf einer eigenen CD veröffentlicht Blue Byte Software in den nächsten Wochen neue Szenarien für den Megahit Battle Isle 2. Die CD-ROM nennt sich „Das Erbe des Titan"; Preis, genaues Erscheinungsdatum und Inhalt standen zum Redaktionsschluß noch nicht fest. Wir halten Sie aber auf dem laufenden.

Intel World Chess

Pentium gegen Kasparow



Fast wurde anläßlich des in München stattfindenden Intel World Chess Express-Wettbewerbs die letzte menschliche Bastion im Schachspiel gestürzt. Bei dem Blitzschach-Turnier im Deutschen Museum verlor der amtierende Schachweltmeister Garry Kasparow überraschend in der zwölften Runde gegen das Schachprogramm Fritz.
Dabei lief das leistungsstarke deutsche Schachprogramm, das speziell für Blitzschach optimiert wurde, auf einem Intel Pentium Computer mit 90 MHz. In Schachkreisen eine absolute Sensation, da sich der weltbeste Schachspieler gegen die immer stärker werdenden Computer bisher durchsetzen konnte. Wutentbrannt verließ Kasparow kurzfristig das Turnier, da diese Niederlage ihn den ersten Platz kostete.
Im Finale 'best of six' rückte der Weltmeister das Verhältnis nochmals ins rechte Licht. Kasparow besonders motiviert, besiegte dann auch den Computer unter tosendem Applaus des Publikums. Mit drei Siegen und zwei Remis gewann er vielleicht ein letztes Mal gegen das Computergehirn. Doch nicht nur der Weltmeister hatte seine liebe Müh´ mit dem Computerprogramm. 'Das Programm ist besser als ich', gab der amtierende Vizeweltmeister Nigel Short aus England zu. Dabei konnte der Meister eine vernichtende Niederlage nicht vereiteln. Er hatte dem im Weltmeisterniveau spielende Programm nur wenig entgegenzusetzen. Insgesamt 64 Spitzenspieler aus der ganzen Welt traten an. So wurden insgesamt in zwei Spieltagen rund 144 Partien ausgetragen. In diesem Blitzschach-Turnier, die schnellste Form des Spieles, haben die Spieler insgesamt nur fünf Minuten Zeit für ihre Züge. Nur die wenigsten Weltklasse-Spieler sind überhaupt noch in der Lage, dem leistungsstarken Programm ein Remis abzuringen. So war es auch nicht verwunderlich, daß sich Fritz problemlos bis in Finale durchspielte. Trotz Niederlage konnte das Programm ein Preisgeld von 10.000 US Dollar für den Deutschen Schachbund und dessen Jugendarbeit erspielen. Aufgrund des großen Erfolges des Intel Turniers sind weitere Veranstaltungen in Deutschland geplant.
Im Rahmen der World Chess-Championship wurde ein neues Ranglistensystem vorgestellt. Wie von der Professional Chess Association verlautete, soll das bereits seit 40 Jahren gültige System grundlegend überarbeitet und somit an das heutige Spielniveau angepaßt werden. So wird beispielsweise erstmals berücksichtigt, ob ein Spieler mit weißen oder schwarzen Figuren spielt oder seine Leistung entsprechenden Leistungsschwankungen unterliegt. Im Gegensatz zu dem alten Bewertungssystem, das nur alle zwei Jahre erschien, sollen die aktuellen Ranglisten alle zwei Monaten erscheinen und nach wichtigen Turnieren sogar bereits wenige Stunden nach den Spielen verfügbar sein.

ATTENTION +++ ACHTUNG +++
ATTENZIONE +++ ATTENTIONE

Theme Park Competition

Starke Rechner für starke Spiele. Was liegt da also näher als Theme Park auf einem leistungsstarken Pentium zu spielen? Wir geben Ihnen die Möglichkeit dazu.

Bei diesem attraktiven Gewinnspiel verlost Bullfrog/Electronic Arts in Zusammarbeit mit PC Games einen Pentium mit allem drum und dran, vier turboschnelle DX4 OverDrive-Prozessoren und fünf Theme Park. Alles, was Sie tun müssen, ist, eine Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort:
Theme Park
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

PC Games + BULLFROG PRODUCTIONS LTD

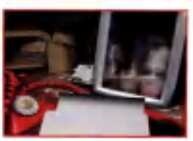
„Power-Rechner-Competition“

Die Preise sollen Ihnen die Möglichkeit geben, wirklich alle in PC Games getesteten Spiele auch zu Hause erleben zu können:

1. Preis
Ein superstarker Pentium-PC mit Theme Park
(15“ SVGA-Monitor, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 8 MB RAM, 400 MB HD und allem Zubehör)

2. - 5. Preis
Je ein intel DX4 OverDrive-Prozessor mit Theme Park

6. - 10. Preis
Je ein Bullfrog-Spiel Theme Park



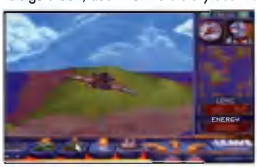
Dynamix

Dynamic Trio

Dynamix fährt pünktlich zum Weihnachtsgeschäft große Geschütze auf. Mit dem Remake des Klassikers Loderunner haben sie mit Sicherheit ein ganz heißes Eisen im Feuer. Wer schon auf dem C 64 eifrig gespielt hat, wird sich schon jetzt auf diesen gelungenen Nachfolger freuen. Alien Legacy spielt im 22. Jahrhundert. Die Erde wird von einer schrecklichen außerirdischen Rasse bedroht, und nun versucht man möglichst viele Erdenbürger auf entfernte Planeten zu evakuieren. Alien Legacy scheint eine gelungene Mischung aus Strategiespiel und Simulation zu werden, auch wenn die Story schon reichlich abgedroschen ist.

Loderunner könnte ein echter Hit werden (oben).

Battlebugs beschäftigt sich mit den kleinen Insekten, die im Sommer meist zu Scharen die Picknickplätze unsicher machen. Bei diesem Spiel wird das strategische Denken eines 4-Sterne-Generals gefordert, auch wenn die Story das nicht vermuten läßt.



Schließlich ist ein Pizza-Raub für einen Käfer kein ungefährliches Unterfangen...
Erscheinen soll dieses Trio voraussichtlich im September!

Camel - The Move

Am Puls der Zeit

Aufgepaßt! Camel möchte mit seiner jüngsten Aktion „The Move" den Lifestyle dynamischer, in die Zukunft gerichteter Bewegungen, die sich vor allem über ihre Musik definieren, unterstützen. Zunächst werden erst einmal die Techno-Fans bedacht, da es sich bei ihrer Musik ohne Zweifel um den Sound der 90er handelt. Weitere Richtungen sollen aber folgen. Im Zusammenhang mit dieser aufwendigen Promotion-Aktion verlost Camel fünf T-Shirts mit dem Original-Logo. Schreiben Sie einfach eine Postkarte an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: The Move
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

BiFi - Action in Hollywood

Kamera - Action

Werbespiele gewinnen immer mehr an Attraktivität, daß beweist allein die Coverdisk dieser Ausgabe. BiFi - Action in Hollywood wurde von den Werbespielspezialisten Art Department entwickelt und besticht durch ausgezeichnete Qualität. Vor allem bei den witzigen Grafiken hat man viel Liebe zum Detail bewiesen. Tip: wer den zweiten Teil des BiFi-Spiels noch nicht hat, sollte schleunigst zugreifen; es ist ja schließlich kostenlos. Bestellen können Sie dieses Spiel z. B. bei:

PD Soft
Hinderpad 4
45525 Hattingen
oder
Astat Media
Kobergerstr. 41
90408 Nürnberg

PC SUPER POWER MIT ACTION REPLAY

ACTION REPLAY GIBT IHREN PC-GAMES SUPER POWER! MIT FREEZER-FUNKTION, CHEAT GENERATOR FÜR UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE U.S.W., VIRUS-CHECKER, ZEITLUPEN-FUNKTION U.V.M.

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK. ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 10% HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN. WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTERSPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

VIRUS-CHECKER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION
386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FLOPPYDISK ODER FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS IM SPEICHER BEFINDLICHE PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL BEI EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

POWERFUL HARDWARE

ACTION REPLAY IST EINE STECKKARTE MIT "FREEEZER" MÖGLICHKEITEN UND HAT MEHR ALS 1 MB EIGENEN SPEICHER, DADURCH BENUTZT ACTION REPLAY WENIGER ALS 1 K VON IHREM PC-SPEICHER!!.

FREEZER DOS COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WÜRDE.

EINFACHE INSTALLIERUNG

EINSTECKEN, FERTIG!!

ACTION REPLAY DAS MODUL MIT SUPERPOWER

SCHUTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VOM ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG UND REGISTRIER-KARTE FÜR DEN DEUTSCHEN PC-ACTION-REPLAY-CLUB.

DATA Flash GmbH

24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DISTRIBUTION FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
46446 EMMERICH
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR
VERSANDKOSTEN DM 10,-
NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS | FAX (XX31) 8380 32146

Aces of the Deep

Dynamix taucht auf

Nach dem großen Erfolg von Aces of the Pacific und Aces over Europe zieht Dynamix mit der U-Boot-Simulation Aces of the Deep eine neue Trumpfkarte aus dem Ärmelkanal.

Dynamix neustes Produkt in der Aces-Serie befaßt sich mit der atlantischen U-Boot-Kampagne der deutschen Kriegsmarine während des zweiten Weltkriegs.
Während die beiden Vorgänger dem Spieler noch ermöglichten, auf beiden Seiten zu kämpfen, ist man bei Aces of the Deep auf ein einzelnes U-Boot auf deutscher Seite begrenzt.
Die Auswahlmöglichkeiten und Optionen für alle Möchtegern-Kapitäne sind nahezu unbegrenzt. Über das bewährte User-Interface können Sie zwischen Trainings- oder historischen Missionen wählen, ein hypothetisches Schlachtszenario entwerfen oder sich für eine militärische Karriere entschließen. Schwierigkeitsgrade reichen von Anfänger über Fortgeschrittener bis zum Experten. Wie realistisch das Ganze ablaufen soll, entscheiden sie ebenfalls selbst. Optionen wie Blindgänger-Torpedos, langsame Nachladezeiten, Kraftstoff- und Munitionsverbrauch und Sichtweite helfen Ihnen dabei.

Auf den ersten Blick fallen dem Betrachter sofort die ausgezeichneten Grafiken für den Ozean ins Auge. Die wogenden Wellen sind so realistisch, daß man fast seekrank werden könnte. Es empfiehlt sich daher auch, besonders gründlich nach feindlichen Schiffen Ausschau zu halten, da diese hin und wieder hinter den hohen Wellen verschwinden können.
Zu Beobachtungszwecken steht ein gut durchdachtes „virtuelles Periskop" zur Verfügung. Durch Anklicken einer Pfeiltaste erzielen Sie einen 360 Grad-Blickwinkel.
Das potentielle Schlachtfeld erstreckt sich über Nord- und Südamerika, den mittleren Osten und von Grönland bis zur Südspitze Afrikas. Das Hauptgeschehen spielt sich jedoch, in Übereinstimmung mit der Geschichte, in der nordatlantischen Region ab. Mit zunehmender Spieldauer wird es immer schwieriger, Erfolge zu erzielen. Zu Beginn des Krieges, im Jahre 1939, war das U-Boot eine echte Wunderwaffe. Erst gegen 1942 gelang es den Alliierten, mittels neuer Sonartechniken die U-Boote genauer zu lokalisieren. Ein genaues Veröffentlichungsdatum für Aces of the Deep steht noch nicht fest. September erscheint allerdings realistisch.

PC Games-CD-ROM

Stapellauf

CD-ROMs gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Die Palette kennt hier keine Grenzen: Grafik- und Soundsammlungen, Tools und Utilities, OS/2- und Windows-programme sowie Shareware in jeder denkbaren Form werden hier dem Konsumenten angeboten!

Bei der Zusammenstellung der PC Games-CD-ROM haben wir uns dazu entschlossen, einem Grundsatz auf alle Fälle treu zu bleiben: Spieler wollen Spiele! Sie finden also auf dieser CD-ROM über 400 MB an neuen Spieledemos, Bugfixes und Screenshots. Außerdem haben Sie mit dieser CD-ROM die Möglichkeit, Software freizuschalten, also auf streßfreiem Weg Spiele einzukaufen.

Spielbare Demos

Anstoß WM Edition
1942
Cool Spot
Dark Legions
Der Planer
Die Siedler
FIFA Soccer
Outpost
Oxyd Magnum
Pinball Fantasies
Pinball Dreams 2
Pizza Connection
Ravenloft
Sam & Max CD
SimCity Enhanced
Subwar 2050
Theme Park
Theme Park Intro
Tie Fighter
Unnecessary Roughness

Bugfixes & UpDates

1942
The Elder Scrolls: Arena
Battle Isle 2
F14 Fleet Defender
Gobliins CD
Hand of Fate
The Horde CD
The Horde Disk
IndyCar Racing
Lands of Lore CD
Lands of Lore Disk
Nomad
Der Planer CD
Der Planer Disk
Der Planer Extra
Police Quest 4
Quest for Glory 4
Rebel Assault
Ravenloft CD
Ravenloft Disk
Sam & Max
Seawolf
Sierra General Midi
Subwar
The 7th Guest
T.F.X. CD
T.F.X. Disk
Ultima 8

Die meisten Demos können natürlich auf Festplatte kopiert werden. Sam & Max CD, SimCity Enhanced und Anstoß WM Edition müssen allerdings von CD-ROM gespielt werden, weil die Datenmengen einfach zu groß sind und es sich bei den Vollversionen auch um reine CD-ROM-Produkte handelt. Lassen Sie sich diese CD-ROM also nicht entgehen!

Shareware

3 Point Basketball
King Arthur`s K.O.R.T.
Raptor
R.U.L.E.
Space Bats
Pickle Wars
Game Builder Pro
BARS
Electranoid
Skunny Wild West
Astro Fire
Logic
Backgammon Pro

TOPSHARE

Erika Röpke
Wilhelm Buschstr. 41 • 38723 Seesen-Rhüden
Tel. 0 53 84 / 16 80 Fax 0 53 84 / 2 80
BTX röpke#

Diskettenspiele

A-Train	41,-
Beneath the St. Sky dt	66,-
BIG SEA dt.	62,-
Der Clou dt.	78,-
Kingmaker dt.	71,-
Lamborghini	56,-
Pizza Connection dt.	83,-
Softwaremanager dt.	71,-
Street Fighter 2	30,-

Topshare Hits

Anstoss World Cup Ed.	56,-
Body Blows	57,-
Cannon Fodder	62,-
Die Siedler dt.	78,-
Eishockey Manager dt.	84,-
Kick off 3	56,-
Pinnball Dreams 2	39,-
Themepark deutsch	72,-
World Cup USA	61,-
World Cup Year 94	72,-

Software für kleine Geldbeutel

Crazy Cats 3	23,-
F-15 Strike Eagle 2	34,-
F-29 Retaliator	30,-
Grand Prix Circuit	29,-
Gunboat	31,-
Hardball 3	28,-
Kings Quest 1, 2, 4	je 30,-
Leisure Suit Larry 1, 2	je 30,-
Micropose Soccer	27,-
Police Quest 1, 2	je 34,-
WWF Europeen Ramp.	26,-

MPEG

Reel Magic Karte von Sigma	
ind. Dragons Lair	780,-
Dragons Lair	59,-
Sound Track	87,-
Lord of Ring	46,-
Horde	46,-
Americana	69,-
Man Enough	115,-
New York	69,-
Police Quest 4	92,-
Return to Zork	103,-
World View	83,-

Spezial CD-ROM

Alles über Hifi	39,-
Autokatalog auf CD	49,-
Bertelsmann Unilex	119,-
Beatles a Hard Days Night	49,-
Deutschland Map	79,-
Falk Stadtpläne	52,-
Führerscheinprüfung	69,-
German Grafity	45,-
Global Explorer	89,-
Microsoft Encarta 94	149,-
Octoberfest	39,-
Only Morph	29,-
Pegasus 3.0 u. 4.0 zusammen nur	69,-
Planetarium	69,-
Rock`n Roll Years	59,-
Virtual 3 D (mit Brille)	63,-

CD-ROM
Bei Bestellung von mindestens 3 CD eine Überraschungs CD GRATIS!

CD-ROM Spiele

7th Guest	69,-
7th Guest & Dune	115,-
Al Quadime	66,-
Battle Isle 2 deutsch	89,-
Best of Micropose	62,-
Chessmaster 4000	49,-
Critical Path	69,-
Cruise for a Corpse	39,-
Day of the Tentacle	69,-
F-15 Strike Eagle 2	39,-
F-19 Stealth Fighter	39,-
Inca	59,-
Iron Helix	59,-
Jutland	59,-
Kyrandia 2 deutsch	95,-
Legend of Xanth	84,-
Leisure Suit Larry 1	39,-
Links	39,-
M1 Tank Platoon	39,-

Erotik CD-Rom

ab 18 Jahren nur gegen Altersnachweis	
3D Dream Girls (mit Brille)	89,-
Amateur Models	59,-
American Girls 1	69,-
American Girls 2	69,-
Art of Picking up Girls	69,-
Blonde Justice	59,-
Exotic Girls	49,-
Foxy Clips	39,-

CD-ROM Spiele

Mad Dog McGree	59,-
Mad Dog McGree II	89,-
MAD TV deutsch	45,-
Megarace	69,-
Pirates	39,-
Police Quest I	39,-
Psycho Killer	39,-
Quantum Gate	69,-
Ravenloft	69,-
Reunion deutsch	83,-
Sherlock Holmes 1	59,-
Space Hulk deutsch	89,-
SSN Seawolf deutsch	93,-
Star Wars Chess	59,-
Summer & Winter Challenge	49,-
TFX	69,-
Themepark deutsch	93,-
Town with no Name	39,-
Ultima 8	69,-
Who shot Johnny Rock	69,-

Erotik CD-Rom

Island Girls 2	39,-
Local Girls 2	49,-
Pin Up Girls 2	59,-
Private Puzzle	39,-
Rosterman	39,-
Strip Poker	28,-
Stripini	25,-
Tropical Girls	49,-
Visual Hot Girls	37,-
Woman of Venus	35,-
Zpider Erotik Spiele	28,-

Versandkosten: Vorkasse 5,- DM • Nachnahme 10,- DM • Ausland nur Vorkasse 10,- DM

Gutschein: PCGA 9/94
5,- DM werden bei der Bestellung von CD-ROM angerechnet

CES Chicago

Goodbye, Chicago

Zur Zeit der Weltmeisterschaft sprach in Chicago natürlich niemand von der CES. König Fußball regierte die Stadt mit der schönsten Skyline der Welt.

von Oliver Menne und Markus Krichel ■

Eines wurde auf dieser Messe mehr als deutlich: die Diskette wird bis zum Weihnachtsfest 1995 endgültig das Zeitliche segnen. Immer mehr Hersteller entwickeln Spiele mit dem feinen Zusatz „CD-ROM ONLY" und lassen mögliche Diskettenversionen gleich komplett außen vor.
Aber nicht nur die Entwicklung in Sachen Speichermedium sorgte für überraschte Gesichter, sondern auch die Meldung, daß diese Messe im nächsten Jahr nicht mehr in Chicago stattfinden soll. 1995 nennt sie sich CES Interactive und wird Mitte Mai in Philadelphia abgehalten.

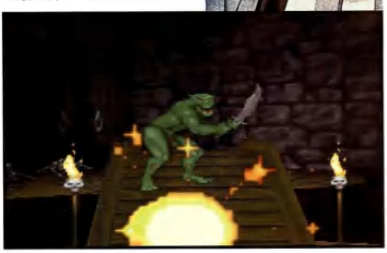
American Laser Games

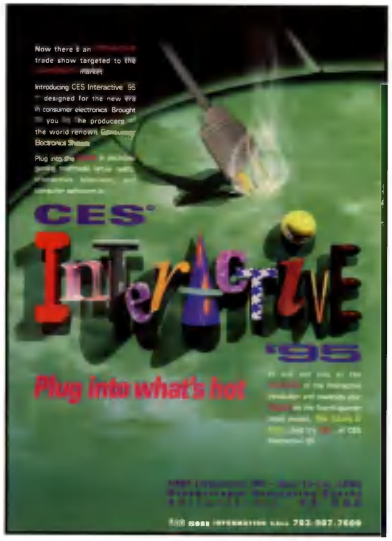
Mit MadDog 2 - The Lost Gold erwartet uns wieder eine Umsetzung eines Spielhallenklassikers. Da aber der Vorgänger mittlerweile auf dem Index steht, ist nicht sicher, ob MadDog überhaupt noch einmal in Aktion treten wird. Außerdem angekündigt: Space Pirates und Crime Patrol. Da bleibt nicht viel zu sagen, schließlich dreht sich bei diesen Spielen alles nur ums Ballern. Eine echte Attraktion hatte American Laser Games aber auch am Stand: den schnellsten Schützen Amerikas. Er stellte den neuesten Spielautomaten vor, bei dem man zeigen kann, wer den nervösesten Zeigefinger hat.

Bethesda Softworks

Wie viele Hersteller bringt auch Bethesda Softworks in den nächsten Wochen zahlreiche Education Games auf den Markt. Anscheinend lassen sich von diesen Spielen in Amerika viel mehr verkaufen als von RPGs oder Actiongames. Egal, wichtig ist, daß Delta-V so gut wie fertig ist, und wir Ihnen in der nächsten Ausgabe vielleicht schon ein Review präsentieren können. Auf der Messe konnte man es mit einem VR-Helm spielen, doch kam dadurch die rasende Geschwindigkeit erst richtig zur Geltung, und die meisten Testpersonen verließen leicht verstört den futuristischen Sessel. Außerdem gab es die ersten Bilder zu The Elder Scrolls: Daggerfall. Bethesda hat sich vor allem beim Dialog-System, das ja von vielen kritisiert wurde, mächtig ins Zeug gelegt, und natürlich wurden auch die Grafiken weiter verbessert. Jetzt gibt es riesige Berglandschaften mit idyllischen Tälern, Metropolen und kleinen Ansiedlungen. Sogar Unterwasserdörfer wurden ins Spiel integriert. Am ohnehin schon genialen Magiesystem wollte man nichts verändern - das ist auch gut so!

Julian Le Fay: „Eigentlich sollte ich nicht bestätigen, daß Daggerfall einen Netzwerkmodus haben wird. Aber wir arbeiten daran..."





1995 wechselt die CES unter dem Zusatz Interactive von Chicago nach Philadelphia.

Europress

Der absolute Knüller bei Maxis war Click`n Play. Das europäische Softwarehaus Europress, das in England gut 70% des Education-Markts innehat, verhandelt momentan mit Maxis über eine Zusammenarbeit. Francois Lionet, der französische Programmierer von Europress, hat mit diesem Programm den ersten wirklich brauchbaren Game Builder geschaffen. Mit wenigen Mausklicks und einem Minimum an logischem Denken kann man in Minutenschnelle ein eigenes Spiel kreieren. Dabei sind dem „Programmierer" keine Grenzen gesteckt, denn ein rasantes Actionspiel kann genauso realisiert werden wie ein spannendes

gameplay
COMPUTERSPIELE
für • PC • Amiga • Macintosh
z.B.
PC – Outpost (CD-Rom) DM 99.90
– Tie Fighter (EA) DM 99.90
– FIFA Intern. Soccer DM 79.90
Amiga – Death or Glory DM 99.90
Mac – Carriers at War (EA) DM 119.90
Roonstraße 5 · direkt am Barbarossaplatz
Gert Odenius und Gaby Lapp GbR · 50674 Köln · Tel. 02 21 / 240 34 84

Joachim Lindenthal
CLICK Computer - Service
CD - ROM
Battle Isle 2 !!!!! 74,00
Der Rasenmähermann 98,00
Mega Race 79,00
Strike Comander 89,00
Outpost 86,00
Privateer+Speech+Miss. 108,00
U.F.O 99,00
Ultima VIII. + Speech 128,00
CD - ROM Laufwerke inkl. Controller
Mitsumi FX 001 D double speed 295,00
Sony CDU 33A-81 double speed 315,00
JPN CD-R193, SCSI, double speed 439,00
Versandkosten: NN: +8,- zzgl. 3,- VK/Scheck: +6,-
IBM PC - Spiele + Zubehör
1942 Pacific Air War 98,00
Empire Soccer 94 89,00
Die Siedler 79,00
Pacific Strike 89,00
Pizza Connection 94,00
Tie Fighter 92,00
MediaVision Pro 16 Bit Stereo 139,00
SoundMan Games Stereo 99,00
Samsung HD 420 MB, 11ms 439,00
Kostenlose Gesamt Preis - Liste anfordern !!
Bestellungen: Tel.: 0711/ 5360519
FAX: 07143/ 26179 oder schriftlich an
Hartwaldstr. 38 in 70378 Stuttgart-Hofen
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten !!

THRUSTMASTER
MAXIMUM CONTROL
Rudder Control System PC/MAC
255.-
Flight Control System PC/MAC
165.-
Weapon Control System Mark II PC/MAC
236.-
Pro Flight Control System PC
255.-
298.-
Formula T1 PC
pilot
pilot Computer GmbH
Bötzinger Str. 60, 79111 Freiburg i.Br.
Telefon 07 61/4 78 04 20
Fax 07 61/47 16 56
Händleranfragen erwünscht

Adventure. Der Clou: die mit Click'n Play erschaffenen Spiele sind Freeware und können weitergegeben werden.

Interplay

Interplay hat in den nächsten Monaten einiges zu bieten. Space Federation macht zwar nur kleine Fortschritte, sieht aber schon sehr gut aus. Hingegen gab es von Stonekeep zum ersten Mal etwas Spielbares zu sehen - auch wenn das die Erwartungen nicht ganz erfüllte. Das Smooth-Scrolling ist ein wenig zu langsam, was aber zum größten Teil daran liegt, daß alle Gegner mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet wurden. Außerdem wurden die Monster ausgezeichnet in das Spiel integriert und setzen in puncto Grafik und Animation neue Standards. Das muß es wohl auch, denn Firmengründer Brian Fargo hat Stonekeep vor kurzem zur Chefsache erklärt und wird es nur herausbringen, wenn es revolutionär genug ist und alles bisher Dagewesene schlägt. Gerüchte besagen, daß Stonekeep eingestellt wird, sollte es im November nicht fertig sein und Fargos Ansprüchen nicht genügen. Mit Voyeur versucht Interplay, auch einen interaktiven Film auf die Beine zu bringen. Um Liebe, Sex, Rache und Intrigen dreht es sich bei diesem CD-ROM-Spektakel. Die Videos laufen Full-Screen ab, erfordern also ein schnelles Laufwerk. Das Spiel, auf das alle warten, ist Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep. Im Gegensatz zum FTL-Klassiker wird sich das Abenteuer aber nicht nur in einem riesigen Kellergewölbe abspielen,

Full Throttle

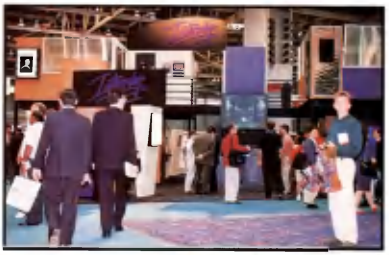
King of the Road. Nur wer einen riesigen Auspuff hat, kann Anführer einer Motorradgang werden.

Action- und Rollenspiele gaben auf der CES klar den Takt an. Das gab vor allem Adventure-Liebhabern schwer zu denken. Darf es wahr sein, daß das Adventure langsam ausstirbt?
Tatsache ist, daß man für die nahe Zukunft nur sehr wenige Adventures erwarten darf, denn die meisten Hersteller wenden sich lieber dem interaktiven Film zu. Ob das nun richtig oder falsch ist, wird die Zukunft zeigen. Bei den momentan verfügbaren Produkten, wird die Entwicklung von vielen aber eher als Rückschritt beurteilt. LucasArts hat gegen nicht vergessen, wo seine Fans sitzen. Mit Full Throttle ist ein Adventure in der Mache, das spielerisch auf der gleichen Engine wie Sam & Max basiert, aber grafisch noch viel mehr an einen Zeichentrickfilm erinnert.
Ben, der Anführer einer berüchtigten Motorradgang, wird beschuldigt, Malcolm Corley auf dem Gewissen zu haben. Malcolm war der Kopf von Corley Motors, dem Hersteller der Motorräder, die Bens Lebensinhalt bedeuten. Von seiner Gang getrennt und vom Gesetz verfolgt, macht sich Ben auf die Suche nach dem wahren Mörder. Nach und nach blickt Ben hinter die Machenschaften eines scheinbar übermächtigen Gegners, der allem Anschein nach Corleys Firma übernehmen möchte.
Wenn die Story das hält, was die ersten Grafiken und Animationen versprechen, dann wird Full Throttle ein Riesenhit. Die Perspektiven wechseln zum Beispiel ständig: man sieht das Geschehen entweder mit Bens Augen oder man beobachtet Ben bei seinen Aktionen. Dabei wurde der Übergang zwischen 3D- und 2D-Animation absolut flüssig gestaltet und die Möglichkeit zur Identifikation damit gewaltig verbessert. Da das Spiel in der nahen Zukunft spielt, konnten die Programmierer nicht auf die bekannten Motorräder und Fahrzeuge zurückgreifen, sondern mußten ihre Phantasie spielen lassen. Um die kreierten PS-Boliden noch realistischer zu gestalten, wurden sie bis ins kleinste Detail gerendert.

Die düsteren, detaillierten Grafiken erzeugen eine fabelhafte Stimmung.

Da Full Throttle ebenfalls nur auf CD-ROM erscheinen wird, darf man auch auf die versprochene Sprachausgabe gespannt sein. Die englische Version soll noch in diesem Herbst auf den Markt kommen, mit der deutschen Fassung darf man ein wenig später rechnen.

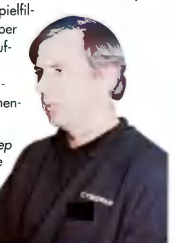
Abgefahrene Zeichentricksequenzen und durchgedrehte Storyline könnten Full Throttle zu einem Weihnachtshit machen.



Interplays Stand (oben), Kingdom (rechts) und Dungeon Master 2 (unten).

sondern auch an der Oberfläche; hier soll sogar das Wetter Einfluß auf die Charaktere haben. Nachdem der Chefetage von Interplay die erste Version des Nachfolgers wohl aber nicht besonders gefallen hat, arbeiten die Programmierer nun mit Hochdruck an neuen Grafiken - da müssen die Jungs sich aber sputen, schließlich soll es noch in diesem Jahr erscheinen.

Das nächste große Produkt, das aber in diesem Jahr wohl nicht mehr erscheinen wird, ist Cyberia. Es spielt in der fernen Zukunft, in der Terroristen die Weltherrschaft übernommen haben. Cyberia verbindet Elemente interaktiver Spielfilme mit Actionsequenzen und wird über verschiedene Storylines verfügen. Aufgrund der irrsinnigen Datenmengen wird es nur für CD-ROM erscheinen - genauso wie Kingdom, das mit zeichen-



Jim Gardner: „Bei Stonekeep hat jedes Monster eine eigene Intelligenz. Wenn es zum Beispiel verletzt ist, ergreift es die Flucht, sucht einen Heiltrank und greift dann wieder an!"

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Disketten

1942 Pacific Air War	89,95
Aces of the Deep *	89,95
Aces over Europe	79,95
Anstoss	79,95
Anstoss World Cup Edition	59,95
Armored Fist *	89,95
Aufschwung Ost	79,95
Battle Isle 2	89,95
Bazooka Sue *	99,95
Beneath a Steel Sky	79,95
Bloodnet *	99,95
Burning Steel 2	89,95
Cannon Fodder	69,95
Caribean Disaster *	89,95
Chartbreaker *	89,95
Comanche	89,95
Comanche Data Disk 1 & 2	ab 59,95
Corridor 7	49,95
Death or Glory *	89,95
Der Clou	89,95
Der Patrizier	89,95
Der Planer	89,95
Der Planer Data Disk	39,95
Der Trainer	89,95
Die Siedler	89,95
Dune 2	69,95
Dungeon Master 2 *	89,95
Elder Scrolls – Arena	79,95
Empire Deluxe (dt., DOS & Windows)	79,95
Empire Soccer	69,95
F-14 Fleet Defender	99,95
FIFA Soccer	79,95
Flightsimulator 5	ab 99,95
neue Scenery Disks spezeill für FS 5	ab 49,95
Hanse - Die Expedition	49,95
Harpoon 2	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) *	99,95
Hattrick (Version) *	89,95
History Line 1914-1918	79,95
Indy Car Racing	79,95
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95
Ishar 3 *	79,95
Kick Off 3	59,95
Kolumbus	89,95
Lands of Lore (dt.)	69,95
Legend of Kyrandia 2 – Hand of Fate (dt.)	79,95
Mad Dunger *	89,95
Mad News *	89,95
Magic of Endoria	89,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	89,95
Master of Orion	99,95
Outpost *	89,95
Pacific Strike	89,95
Pacific Strike Speech Pack	39,95
Pinball Fantasies	69,95
Pirates Gold (dt.)	99,95
Pizza Connection	89,95
Police Quest 4 (dt.)	79,95
Privateer	89,95
Privateer Speech Pack, Special OPS 1	je 39,95
Ravenloft	89,95
Rings of Medusa Gold	89,95
Robinson's Requiem	79,95
Russeltrain	69,95
Sam & Max (dt.)	89,95
Sherlock Holmes (The Lost Files)	89,95
Sierra Soccer	59,95
Sim City 2000 (dt.)	89,95
Sim City 2000 Data Disk	39,95
Spelunx *	79,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	79,95
Starlord	99,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)	99,95
Sternenschwerf (DSA 2) *	89,95
Strike Commander	89,95
Strike Commander Zusatz-Disks	je 39,95
S.U.B.	79,95
Subwar 2050	99,95
Syndicate	89,95
Syndicate Data Disk	39,95
System Shock *	89,95
Terminator Rampage (dt.)	89,95
Theme Park	79,95
T.F.X.	99,95
Tie Fighter	89,95
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95
Ultima 8 AKTIONSPREIS!	49,95
Ultima 8 Speech Pack AKTIONSPREIS!	19,95
Victory at Sea *	89,95
Wing Commander Armada *	69,95
World Cup USA '94	69,95
X-Wing Mission Disk: B-Wing	49,95
X-Wing Upgrade Kit (incl. Mission Disk 1)	59,95
Zeppelin	89,95

Festplatten intern

260 MB, AT-Bus 479,–
340 MB, AT-Bus 699,–
Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Preishits (solange Vorrat reicht!)

B-17 Flying Fortress	39,95
Cheesemaster 4000 Turbo	49,95
Dogfight	39,95
Falcon 3.0	39,95
Goal!	39,95
Great Courts 2	29,95
Harrier Jump Jet	39,95
Indiana Jones 3 Adventure	49,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	69,95
Lemmings 2	89,95
Mad TV	49,95
Monkey Island 1	49,95
Monkey Island 2 (dt.)	69,95
North & South	29,95
Seal Team	39,95
Shadow Caster	39,95
Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.)	je 49,95
Sim Life (dt.)	39,95
Special Forces	39,95
Ultima 8 AKTIONSPREIS!	49,95
Ultima 8 Speech Pack AKTIONSPREIS!	19,95

CD-ROM

Viele CD-ROM Titel bereits ab	9,95
7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!	69,95
Anstoss (incl. World Cup Edition)	89,95
Battle Isle 2	99,95
Battle Isle 2 – Das Erbe des Titan *	49,95
Beneath a Steel Sky *	99,95
Bioforge *	99,95
Bloodnet *	89,95
Burning Steel 1, 2	je 89,95
Civilization / Railr. Tycoon Deluxe komplett	79,95
Comanche (dt.) SONDERANGEBOT!	49,95
Der Patrizier	109,95
Der Planer	89,95
Doom Utilities incl. 350 neuer Levels	39,95
Empire Deluxe (dt., DOS & Windows)	89,95
Eye of the Beholder Trilogy (dt.)	99,95
FIFA Soccer *	89,95
Gabriel Knights (dt.)	89,95
Hidden Below *	79,95
Lands of Lore	99,95
Legend of Kyrandia 2 – Hand of Fate (dt.)	99,95
Lemmings 2 (incl. Lemmings 1)	69,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	99,95
Might & Magic 3, 4, 5 (dt.)	99,95
Outpost	89,95
Privateer	99,95
Railroad Tycoon	89,95
Rebel Assault SONDERPOSTEN!	69,95
Sam & Max (engl.)	89,95
Sherlock Holmes (The Lost Files)	99,95
Silent Service 2	29,95
SSN-21 Seawolf *	89,95
Strike Commander SONDERPOSTEN!	69,95
Syndicate Plus	99,95
Tie Fighter *	99,95
Theme Park	89,95
Ultima 8 (incl. Speech Pack)	99,95
Ultima Underworld 1 & 2	99,95
Virtual Vallerie 2 *	79,95
Wing Commader Armada *	79,95
Wings of Glory *	99,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed, intern 349,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 2.0	149,95
Soundblaster Pro	189,95
Soundblaster 16 Basic	229,95
Soundblaster AWE 32	649,95
Stereo-Lautsprecher Screen Beat	39,95

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 79,95
Competition Mini PC-Stick	59,95
Flightstick Pro	169,95
Quickpoy MB	19,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Disketten

3,5" MF 2HD ab 8,50

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie auch unter Angabe ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,– bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,– versandkostenfrei!

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

trickähnlichen Animationen ausgestattet sein wird und auf den ersten Blick wie ein zweiter Herr der Ringe-Film aussieht. Für die Musik hat übrigens Thomas Dolby in die Tasten gegriffen.

Maxis

Maxis stellte einige neue Produkte aus dem Bereich Multimedia vor, die mit Spielen aber wenig gemein haben. Außerdem wird noch dieses Jahr SimTown erscheinen, ein SimCity-ähnliches Spiel für Kinder. Äußerst interessant ist hingegen SimTower. Hier

geht es nicht darum, eine mittelalterliche Burg zu leiten, sondern ein hochmodernes Hochhaus muß von Ihnen strukturiert werden. Bedingung: das Unternehmen muß sich lohnen. Es können aus diesem Grund Restaurants, Geschäfte, Büros und Apartments errichtet werden - ein Wolkenkratzer bietet ja auch genügend Platz...

Merit Software

Harvester und Fortress of Dr. Ridiacki sind die beiden Titel, auf die Merit Software baut. Über Harvester ist schon so viel gesagt und geschrieben worden, so daß wir uns bis auf eine interessante Meldung eine nähere Erläuterung sparen möchten: Harvester wird für Deutschland erheblich entschärft, d. h. es fließt weniger Blut, und auch einige Kommentare werden wahrscheinlich herausgenommen. Jetzt werden also auch schon Computerspiele geschnitten! Mit Fortress of Dr. Ridiacki wandelt Merit Software auf IDs Spuren. Die Dungeons sind zwar nicht so schön gezeichnet wie bei zahlreichen Konkurrenzprodukten, dafür können aber die Monster durch riesigen Detailreichtum und tolle Animationen überzeugen. Das Spiel lief auf einem 486er absolut ruckelfrei!

Dark Forces

In einem Punkt waren sich etablierte und aufstrebende Softwarehäuser auf dieser Messe einig: ohne 3D-Action-Game kann man sich auf dem Markt nicht mehr blicken lassen.
Merit Software arbeitet fieberhaft an Fortress of Dr. Ridialki, SSI möchte Cyclone am liebsten schon gestern ins Rennen um die Gunst des Kunden schicken, und sowohl Interplay als auch New World Computing haben ebenfalls ein vielversprechendes Actionspiel in der Entwicklung. Natürlich könnte man jetzt noch viele weitere Hersteller aufzählen, die ähnliches zu bieten haben, doch würde das ins Uferlose führen. Wirklich beeindruckend ist jedoch, daß sich sogar LucasArts an diesem ständigen „Wettrüsten" beteiligen. Von allen Herstellern haben sie aber wohl die besten Voraussetzungen, einen echten Meilenstein auf den Markt zu bringen - schließlich können sie mit Star Wars auf das perfekteste und faszinierendste Szenario aller Zeiten zurückgreifen.
In Dark Forces übernehmen Sie die Rolle eines Spezialagenten, der die Baupläne des Todessterns in die Hand der Rebellen bringen soll. Das Abenteuer beginnt auf einem imperialen Sternenzerstörer und wird dann auf zwölf (!) weiteren Welten fortgesetzt. Man darf gespannt sein, ob man auch auf der Oberfläche eines Planeten gegen die Mannen des Imperiums antreten kann. Das wäre einmal etwas Neues! Man kann sich bei Dark Forces nicht nur um 360° drehen, sondern auch nach unten bzw. oben sehen, springen und sich flach auf den Boden werfen. Grafik und Sound vom Feinsten sind für LucasArts fast schon selbstverständlich. Alle Objekte wurden mit Textures überzogen und sowohl Soundeffekte als auch Sprachausgabe wurden aus der Filmtrilogie übernommen. Der Erscheinungstermin soll im vierten und letzten Quartal des Jahres sein, also gerade richtig für den Weihnachtstisch - daneben sollte allerdings unbedingt ein CD-ROM-Laufwerk liegen, denn wie Rebel Assault wird auch Dark Forces nur als Silberling erhältlich sein.

MicroProse

In unserer ausführlichen Reportage in Ausgabe 5/94 haben wir schon alle kommenden MicroProse-Hits vorgestellt. Deshalb gab es auf der CES eigentlich nur neue Bilder zu Colonization, Masters of Magic und eine spielbare Demoversion von The Next Generation zu bewundern. Mit Wild Blue Yonder steigt Spectrum Holobyte auch in das Geschäft Interactive Multimedia ein. Die letzten fünfzig Jahre der hohen Flugkunst werden ausführlich beleuchtet und mit zahlreichen Videosequenzen illustriert.

Muntion ist dünn gesät. Also immer mit einem Auge die Anzeigen beobachten.

Feuergefecht im Hangar. Die Laserblitze zucken wie im Film durch die riesige Halle.

MEGAPLAY

Tel 040 / 721 13 97 Fax 040 / 724 09 73

Versandpreislisten-Auszug

MS DOS

1942-Pac.A.War	a	89,90	Privateer	a	64,90
Aces over Europ.	d	74,90	-Speech	a	39,90
Airlines	a	69,90	-Sp.Operations 1	a	39,90
Alone in t.Dark 2	a	89,90	Quarter Pole	d	64,90
Ambush at Sorin.	a	84,90	Quest f. Glory 4*	d	69,90
Anstoß	d	69,90	Railr.Tycoon Del.	a	79,90
Anstoß W.C.Ed.	d	59,90	Ravenloft	a	79,90
Archon Ultra	d	79,90	Reunion	e	69,90
Armored Fist	a	84,90	Ret.of Medusa	d	79,90
Aufschwung Ost	a	69,90	Russelsheim	d	64,90
Battle Isle 2	d	79,90	Robinson`s Req.*	d	64,90
Battle Isle Data2	a	49,90	Sam & Max	d	84,90
Ben. a. Steel Sky	d	69,90	Scooters Zaub.schl	d	69,90

Tie Fighter a 79,90

Bloodnet*	a	84,90	Sensible Soccer	a	59,90
Bund. Man.3*	d	89,90	Shadowcaster	a	79,90
Burning Steel 2*	d	84,90	Sherlock Holmes	d	74,90
Burntime	a	79,90	Sim City 2000	d	84,90
Cannon Fodder	d	64,90	Simon the Sorc.	d	84,90
Camb.Desaster*	d	79,90	Software Manag.	d	79,90
Christ. Kolumbus	d	79,90	Space Quest 5	d	69,90
Civilization	d	89,90	Spaceward Ho!	d	69,90
-für Windows	e	89,90	Spelunx*	e	74,90
Clash of Steel	a	74,90	SSN 21 Seawolf	d	79,90
Comanche	d	84,90	Starlord	d	89,90
-Data 2	d	54,90	Star Trek 2	d	84,90
Corridor 7	d	39,90	Strike Command.	a	84,90
Cyberrace	d	79,90	-Speech	a	29,90
Dark Sun	d	79,90	-Tactical Op.1	a	39,90
Das schw. Auge	d	74,90	Stronghold	d	79,90
Das schw. Auge 2	d	79,90	S.U.B*	d	64,90
Day of t.Tentacle	d	84,90	Subwar 2050	d	89,90
Death or Glory*	d	89,90	-Mission Disk	d	59,90
Delta V*	e	69,90	Syndicate	d	79,90
Der Clou	d	79,90	-Data	d	39,90
Der Planer	d	79,90	System Shock*	d	84,90
Der Patrizier	d	79,90	Termin.Rampage	d	79,90
Der Schatz i.Silb.	d	84,90	T.F.X.	d	84,90
Desert STrike*	e	74,90	T. Chaos Engine	a	59,90

Ultima 8 + Speech d 69,90

Die Siedler	d	79,90	Theatre of Death	a	69,90
Dune 2	d	64,90	Theme Park	d	79,90
Dungeon Hack	d	79,90	Tie Fighter	a	79,90
Eishockey Man.	d	79,90	T. Elder Scrolls*	e	69,90
Elite 2	d	69,90	Tornado	a	79,90
Eye of Behold. 3	d	79,90	-Desert Storm	a	39,90
Evasive Action	a	64,90	UFO	d	89,90
F 1	d	69,90	Ultima 7 Part 2	a	74,90
F 14-Fleet Def.	d	89,90	Ultima 8-Speech	d	69,90
Fantasy Empire	d	69,90	Ultima Underw.2	a	74,90
FIFA Int.Soccer*	d	69,90	Unnatural Select.	a	69,90
Fields of Glory	a	89,90	Victory at Sea	a	79,90
Flugsimulator 5	d	124,90	Warlords 2	e	79,90
-N.Y. ,Paris je	e	49,90	-Scenario	e	69,90
Formula 1 GP	a	89,90	Werewolf KA 50*	e	69,90
Gabriel Knights	d	69,90	Wing Armada*	a	74,90
Goal	a	64,90	Wing C.2+Spe.	d	69,90
Goblins 3	d	79,90	-Academy	a	64,90
Hand of Fate	d	69,90	Wing`s of Glory*	d	84,90
Hanse	d	44,90	Wizardry 7	d	89,90
Harpoon 2*	d	79,90	World Cup USA*	d	69,90
Hattrick*(Ikarion)	d	79,90	X-Wing	a	84,90
Hexx	a	69,90	-Upgrade Kit	d	59,90
History Line	d	79,90	-B Wing Data	d	39,90
Inca 2	d	84,90	- Zeppelin	d	79,90
Incredible Toons	e	69,90			
Indiana Jones 4	d	84,90			
Indy Car Racing	d	79,90			
-Racing Tracks*	a	29,90			
Inherit the Earth	a	69,90			
Int.Sens.Soccer	d	39,90			
Ishar 3*	e	79,90			
Jurassic Park	a	69,90			
Kick Off 3	d	64,90			
King`s Quest 6	e	79,90			
Lands of Lore	d	64,90			
Last Action Hero	a	59,90			
Links 386 Pro	a	89,90			
-Kurse je	e	44,90			
Lothar Matthäus	d	69,90			
Mad News*	d	84,90			
Magic of Endoria	d	79,90			
Master of Orion	a	89,90			
Merchant Prince	a	74,90			
Might & Magic 5	d	79,90			
Mortal Kombat	a	64,90			
NHL Hockey	a	74,90			
Outpost*	d	79,90			
Overdrive*	a	59,90			
Overlord*	a	69,90			
Pacific Strike	a	84,90			
-Speech	a	39,90			
Pinball Dreams 2*	a	39,90			
Pinball Fantsies	a	59,90			
Pirates Gold	d	89,90			
Pizza Connect.	d	84,90			

Zubehör

CD-ROM

Caddy	12,90
Mitsumi FX 001 D	329,90
Orchid CDS 3110	349,90
Panaso. CR 562B	349,90

Soundkarten

Gravis Ultrasound	329,90
Sondblaster 2.0	109,90
Soundblaster 16	269,90
-16 Multi CD	349,90
-AWE 32	599,90
-Midi Kit	99,90
Wave Blaster	369,90
O.SoundWave 32	499,90
O.GameWave 32	279,90

Joysticks

Ch Mach 3	74,90
CH Flightstick	84,90
CH Flightstick Pro	154,90
CH Virtual Pilot	169,90
Competition Pro	59,90
Competit. Pro Mini	59,90
Gravis Analog Pro	79,90
Gravis Game Pad	44,90

Diskette

1,44MB form.10St.	9,90

Weitere Hardware a.A.

CD ROM

7th Guest		79,90			
11th Hour	a	134,90			
Aegis*	a	84,90			
Anstoß+WC Ed.	d	64,90			
Alone in the Dark	d	89,90			
Archon Ultra	d	69,90			
Battle Isle 2	d	84,90			
-Scenery*	d	49,90			
Ben.a steel Sky*	d	109,90			
Bloodnet*	a	84,90			
Burning Steel 2	e	69,90			
Civiliz.+R.Tycoon Da		69,90			
Comanche+Data	d	94,90			
Critical Path	e	99,90			
Das schw. Auge	d	69,90			
Day of t.Tentacle	d	89,90			
Der Clou*	d	79,90			
Der Patrizier	d	84,90			
D.Rasenmäh.	a	84,90			
Der Planer	d	84,90			
Diggers	d	69,90			
Doom Utilities	e	39,90			
Dragon Lore*	d	69,90			
Dungeon Hack	e	69,90			
Elite 2	d	69,90			
Eye of Beh. 1-3	d	84,90			
Fantasy Emp.	d	69,90			
F1 GP+L.Golf	d	89,90			
FIFA Int.Soccer*	d	89,90			
Gabriel Knight	d	79,90			
Goblins 3	d	94,90			
Golden 7	d	89,90			
Gunship+Scenario a		69,90			
Hand of Fate	d	109,90			
Hattrick*(Ikarion)	d	79,90			
Inferno*	a	89,90			
H.Grönemeyer	d	29,90			
History Line	d	64,90			
Ind. 2	d	109,90			
Indiana Jones 4	d	69,90			
Inferno*	a	89,90			
Ishar 3*	e	79,90			
Journeym.Project	d	69,90			
Jurassic Park	a	69,90			
Kick Off 3*	d	64,90			
King`s Quest 6	a	84,90			
Larry 6	d	79,90			
Larry 1-5	d	84,90			
Lemmings DP	d	64,90			
Lollypop*	a	69,90			
Lucas Simulations a		79,90			
Lucas Adventures a		99,90			

Theme Park d 79,90

Mad Dog McCree	e	79,90			
Mad News*	d	84,90			
Man Enough	e	79,90			
Megarace	a	69,90			
Microcosm	a	109,90			
Might & Mag.3-5	d	84,90			
Myst	a	119,90			
Nomad	a	64,90			
Outpost	a	74,90			
Outpost*	d	84,90			
Phantasmogoria*	d				
Pinball Dreams*	a	74,90			
Privateer +	a	99,90			
Ravenloft*	d	69,90			
Rebel Assault	d	84,90			
Return to Zork	a	84,90			
Reunion	d	74,90			
Sam & Max*	d	89,90			
Shareware CD`s a.A.					
Space Hulk*	d	89,90			
Space Quest 1-5	d	89,90			
Syndicate Plus	d	89,90			
Star Trek-Next G.	a				
Starlord	d	89,90			
Strike Command.	a	84,90			
Stronghold	d	79,90			
Subwar 2050*	d	89,90			
T.F.X.	a	89,90			
The Horde	e	109,90			
Theme Park	d	79,90			
Tie Fighter*	e	84,90			
Tornado+Mission	a	84,90			
UFO	d	89,90			
Ult.Underw. 1+2	a	84,90			
Ultima 7 Bundle	a	89,90			
Ultima 8	d	84,90			
VTO: Diverse auf Anfrage					
Who shot J.Rock ?	e	89,90			
Wings of Glory*	d	89,90			
Wolfpack	d	69,90			
World Cup USA	d	64,90			
World Cup Year 94	a	69,90			
Wrath of t. Gods	e	119,90			
Zeppelin*	d	84,90			

Ladenlokal : Bergedorfer Str.115 (Ecke Vierlandenstr. / 80 m vom CCB)
Mo - Fr 10.30 - 18.30 Uhr Sa 10.30 - 14.00 Uhr (Ladenpreise variieren)

Versandkosten: Nachnahme 9,90 DM (+3,-DM Zahlkartengebühr), bei Vorkasse 6,90 DM ab einem Bestellwert von 250,-DM ohne Versandkosten ! Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM
Fordern Sie bitte unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (liegt jeder Lieferung bei)!!

***MEGAPLAY* Versand -Service** **Einfach anrufen und bestellen unter :**

Bergedorfer Str. 117 **Tel 040 / 721 13 97**
21029 Hamburg (80) **Fax 040 / 724 09 73**

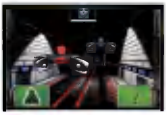
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in DM. Es gelten unsere AGB. Bei Anzahlungswunsch berechnen wir DM 25,-

Mirage

Time Warner wird zwar Rise of the Robots herausbringen, Entwickler sind aber immer noch Mirage. Das Spiel macht erstaunliche Fortschritte, kann sich aber in seiner jetzigen Form nicht mit Mortal Kombat messen; dafür haben die riesigen Roboter einfach zu wenig Schläge. Aber vielleicht ändert sich daran ja noch etwas!

Julia Coombs: „Wir sind mit der Zusammenarbeit mit Time Warner sehr zufrieden. Schließlich soll Rise of the Robots für zehn Systeme gleichzeitig auf den Markt kommen. Dazu fehlt uns alleine die Power!"

Virtual Reality-Figuren bei Rise of the Robots. Ein Hauch von The Lawnmower Man.



New World Computing

Von New World Computing gibt es nicht viel Neues. Inherit the Earth (Erben der Erde) ist fertig, so daß wir Ihnen in der nächsten Ausgabe schon ein Review anbieten können, und Heroes of Might & Magic sieht immer noch so

Zephyr hat schnelle Grafiken zu bieten.

Heroes of Might & Magic mit SVGA auszurüsten war sicherlich eine gute Idee.

aus, wie vor sechs Monaten. Lediglich Zephyr (ja, es ist auch ein 3D-Action-Game) hat mehr und mehr Gestalt angenommen. Es sieht fast schon komplett aus. Alle Grafiken wurden gerendert, um den 3D-Effekt zu verbessern; es unterstützt Netzwerke (bis zu acht Spieler) und kann mit diversen VR-Systemen gespielt werden. Die Story? Im Jahre 2365 gibt es keine normalen Autorennen mehr, nein, im 21. Jahrhundert bekämpft man sich mit HiTech-Luftkissenfahrzeugen. Das hört sich nach dem alten Macintosh-Klassiker Spectre an, und beim näheren Hinsehen ist es das auch - nur viel bunter, schneller und aufwendiger!

Ocean

Ocean konzentriert sich voll auf Inferno. Oft wurde es angekündigt und exakt genauso oft verschoben. In Chicago sah das Weltraumabenteuer schon recht komplett aus und man konnte es sogar mit dem überragenden Forte VFX1 spielen. Es ist schnell, es gibt viele Gegner und natürlich tolle Lasereffekte; ein kommender Hit? Warten wir`s ab, demnächst soll uns eine testfähige Version vorliegen!

Inferno konnte auf der CES mit dem Forte VFX 1 gespielt werden.

Martin Kenright: „Nach Inferno machen wir etwas ganz Neues. Es wird nichts mit Inferno, TFX oder irgendeiner Form des Fliegens zu tun haben. Mehr darf ich nicht sagen. Sorry!"

Maxi Soft zum mini Preis
Softwareversand Andreas Füllbeck
(0212) 33 18 32 Fax (0212) 331832 Mo - Sa 8 - 19 Uhr

Mitsumi FX001D double Spread incl. Contr. 399.00 DM,
Mitsumi FX001 single Speed incl. Contr. 129,95

IBM Amiga

1942 Pacific Air War	DA	94,95
Aces of the Deep*	DV	79,95
Al Qadim	EV	68,95
Anstoß	DV	68,95 68,95
Armored Fist	DA	86,95
Battle Isle II	DV	79,95
Battletoad	DA	62,95
Beneath a Steel Sky	DV	74,95
Burntime	DV	79,95 68,95
Bundesl.Manag. Hattrick	DV	94,95
Burning Steel 2	DV	86,95
Cannon Fodder	DV	64,95
Caribbean Disaster	DV	79,95
Comanche Miss.Dis II	DV	57,95
Cool Spot	DA	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Damonsgate	DA	62,95
Death or Glory	DV	94,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Extra	DV	49,95
Der Clou	DV	79,95 68,95
Delta V	EV	68,95
Die Siedler	DV	79,95 79,95
D Day	EV	68,95
Dungeon Hack	EV	68,95
Elisabeth ?	DV	n.a.
F - 14 Fleet Defender	DV	94,95
F 1	DA	68,95
FIFA International Soccer	DA	74,95
Fire and Ice	DA	58,95
Forgotten Castles	DA	79,95
Hand of Fate Kyran.2	DV	74,95
Harpoon 2	EV	79,95
Hattrick	DV	79,95 68,95
Hanse - Die Expedition	DV	59,95
Intern.l Sensible Soccer	DV	42,95
Indy Car Racing Tricks	DA	32,95
Incrdible Toons	DV	74,95
Ishar 3	EV	79,95
Kick Off 3	DV	62,95
Lands of Lore	DV	65,95
Lollypop	DA	74,95 65,95
Mad News	DV	79,95 68,95
Manlac Mansion II	DV	86,95
Magic of Endoria	DV	79,95
Martial Combat	DA	65,95 59,95
NHL Hockey	DA	79,95
Outpost	DV	79,95
Overlord	DA	68,95
Pacific Strike	DA	86,95
Pacific Strike Speech Pa.	DA	42,95
Pinball Fantasies	DA	52,95
Pinball Dreams 2	DA	39,95
Pizza Connection	DA	79,95 79,95
Privateer	DA	86,95
Police Quest 4 - Open Se	DV	68,95
Quest for Glory 4	DV	68,95
Rally	EV	65,95
Rise of the Robots*		n.a.
Rüsselsheim	DV	68,95
Reunion	DV	74,95
Sam & Max	DV	86,95
Simon the Sorcerer	DV	86,95 68,95
Sim City 2000	DV	86,95
Sim City 2000 Scenario 1	EV	42,95
Spelunx	EV	69,95
SSN-21 Seawolf	DV	79,95
Stronghold	DV	77,95
Starlord	DV	94,95
Subwar 2050	DV	94,95
Subwar 2050 Misson Disk	DV	57,95
Star Trek 2	DV	86,95
Software Manager	DV	68,95
Syndicate Data Disk	DV	39,95
Terminator Rampage	DV	79,95
T.F.X.	DA	86,95
The Dig *		n.a.
Theatre of Death	DA	68,95
Tie Fighter	DA	79,95
Theme Park	DV	79,95
The Caos Engine	DA	59,95
Tubular Words	DA	68,95
UFO	DV	94,95
Ultima VIII Pagan	DV	86,95
Ultima VIII Pagan Speech P	DV	42,95
Wizardry 7 Crusaders of ...	DV	86,95
Werwolf KA 50	DA	68,95
Wing Command. Armada	DA	72,95
World Cup USA 94	DV	64,95
X-Wing Upgrade Kit	DV	57,95
X-Wing Mission 2 (B Wing)	DV	42,95

Macintosh 3,5"HD

Carriers at War 2	EV	104,95
Sim City 2000	DV	109,95
Theme Park	DV	104,95
Pirats Gold	DA	104,95

CD - ROM

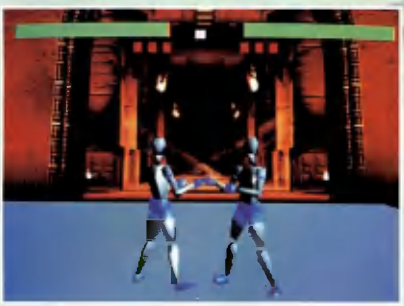
Al Quadim	DV	94,95
Anstoß Inkl. World Cup Edition	DV	86,95
Battle Isle 2 Scenery CD	DV	49,95
Battle Isle 2	DV	86,95
Beneath a Steel Sky	DV	114,95
Comanche + Misson 1 und 2	DV	94,95
Critical Path	DV	109,95
Das schwarze Auge II*		n.A
Day of Tentacle	DV	94,95
Der Clou	DV	79,95
Diggers	DV	68,95
FIFA International Soccer	DV	94,95
Gabriel Knight	DV	79,95
Hand of Fate	DV	114,95
Inca II	DV	114,95
Iron Helix	DV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Lands of Lore	DV	86,95
Leisure Suit Larry Collection 1-5	DV	79,95
Outpost	DV	86,95
Privateer Incl.Speech Pack	DA	104,95
Reunion	DV	74,95
Sam & Max	DV	94,95
Star Trek - The Next Generation*		n.A.
Strike Commander + Misson	DA	86,95
Syndicate Plus Incl. Misson	DV	94,95
The Hidden Below	DA	68,95
Tie Fighter	DV	99,95
Theme Park	DV	79,95
UFO	DV	94,95
Ultima Underworld 1+2	DA	86,95
Ultima 8 Pagan	DV	119,95

Versandkosten: 8,- DM + Nachnahmegebühren - Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten - Spiele mit einem * gekz. waren vor Druckbeginn noch nicht Lieferb. Fordern Sie unsere Preisliste an.
Versand: Limminghofenstr. 18 - 42699 Solingen

Der Blitzversand
Händleranfragen erwünscht !
Vorbestellung Möglich !

Neue Softwarehäuser

Auch in diesem Jahr nutzten einige Branchenneulinge die CES, um ihre ersten Produkte vorzustellen, die rechtzeitig zumWeihnachtsgeschäft in den Softwareläden stehen sollen.



Vielleicht das größte und finanzstärkste der neuen Unternehmen ist der amerikanische Telefongigant GTE. Mit insgesamt drei Produktreihen will man im Softwaremarkt Fuß fassen. Interactive Toys ist eine Serie von Lernspielen für Kinder, Street Sports befaßt sich mit Sportspielen und Action Arcade bietet 3D-Actionspiele. Die ersten beiden PC CD-ROM-Spiele in dieser Serie sind C.A.R.S. und FX Fighter. In C.A.R.S. können Sie zwischen verschiedenen Fahrzeugtypen, wie Luftkissenboot, Panzer und Battle-Cars sowie sechs Fahrern mit unterschiedlichen Fähigkeiten, wählen. Außerdem stehen eine ganze Reihe von Missionen, wie Training, Zeitfahren, Rennen, Kampf usw. zur Verfügung. Die Grafiken sind beeindruckend, die Spielidee ist jedoch etwas altbacken. C.A.R.S. wird es schwer haben, sich gegen die Konkurrenten durchzusetzen. FX Fighter ist ein Kampfturnier bei dem sich 16 außerirdische Wesen von 12 Planeten gegenseitig auf die Antennen kloppen. Die Bewegungsabläufe sind flüssig, und auch hier ist die Grafik erstaunlich gut. Wer nach acht Kämpfen immer noch auf seinen zwei bis sechs Beinen steht, darf sich mit Kwondo dem Unbesiegbaren messen. Eine Art Mortal Kombat in Space.

Das erste Produkt der Street Sports-Serie ist ein Basketballspiel mit dem Titel Jammit. Hier versucht man die knüppelharten Einer-gegen-Einen Basketballduelle nachzustellen, wie man sie aus dem Film „White Man Can't Jump" kennt. Digitalisierte Bilder von echten Spielern und mehr als 700 Animationszellen machen dieses Game extrem realistisch. Für die Jamm-Szenen (bei denen der Spieler den Ball von oben in den Korb schmettert) wird eine spezielle Close-Up-Kamera, die Slam-Cam benutzt.

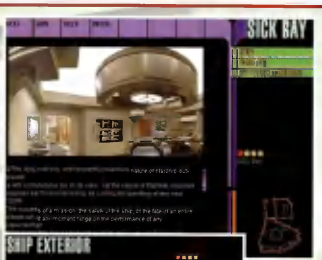
Alle drei Spiele sind gute, solide Produkte. Dennoch hätte man in puncto Spielwitz etwas mehr Einfallsreichtum erwartet.

C.A.R.S. sieht sich harter Konkurrenz gegenübergestellt.

Jammit könnte die bisherige Referenz Michael Jordan in Flight ausstechen.

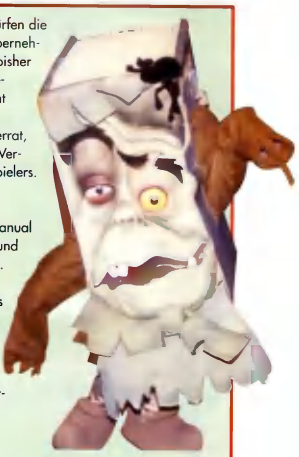
Simon & Schuster

Einen zumindest teilweise originelleren Start hat der amerikanische Buchverlag Simon & Schuster mit seiner neuen Serie interaktiver CD-ROMs. Neben einer Serie von Lernspielen (Gähn...für wie dumm halten die uns eigentlich?!?) verdienen drei Produkte besondere Erwähnung. In Firefighter können Sie sich mit dem rauhen Alltag amerikanischer Feuerwehrleute vertraut machen. Außerdem werden Tips zur Feuersicherheit und 45 Minuten Video mit echten Bränden geboten. Ein wirklich heißes Produkt.



Liebhaber des klassischen Theaters dürfen die Hauptrolle in Macbeth - The Game übernehmen. Aber auch diejenigen, die sich bisher erfolgreich vor dem Theaterbesuch gedrückt und während des Films gepennt haben, werden an diesem digitalen Shakepeare-Werk Gefallen finden. Verrat, Mord, Hexen, Labyrinthe und dunkle Verliese erschweren die Missionen des Spielers. Ein klassisches Adventure. Wohlan, MacDuff!

Star Trek - The Interactive Technical Manual basiert auf dem gleichnamigen Buch und ist eine perfekte Umsetzung desselben. Auf einer virtuellen Tour durch Captain Picards U.S.S. Enterprise NCC-1701-D erforschen Sie das komplette Raumschiff, einschließlich Quartiere, Ten-Forward und Holodeck. Star Trek - TICM ist kein Spiel im eigentlichen Sinne, aber ein Muß für alle Trekkies. Wo sonst kann man einen Blick in Dr. Crushers Badezimmer oder auf Worfs Unterwäsche werfen?



Ferner liefen...

Filmproduzent Fox macht sein interaktives Debut mit The Pagemaster, einem Adventure, das auf dem neuen Real-Animationsfilm basiert. In The Pagemaster begibt sich der Spieler auf eine magische Reise durch mehrere Werke der klassischen Literatur. In der Hauptrolle: Macauley Culkin aus Kevin - allein zuhaus. Cadillacs and Dinosaurs und Loadstar von Rocket Science sind die besten Neuheiten, die es zu sehen gab. Lesen Sie hierzu das Interview mit Brian Moriarty in der PC Games 07/94. Mit Hell - A Cyberpunk Thriller betritt Take-2 Interactive die Spielearena. Ein futuristisches Adventure mit Film Noir-Elementen. Alle Spiele sind nur auf CD-ROM erhältlich.

Keith Halper (oben) stellte stolz den Star Trek-Führer vor (unten); ein exklusives Gerät gab es auch zu bestaunen. Knapp $10.000 kostet dieser Prototyp eines hydraulischen Simulators (links).

Papyrus

Ann-Marie Gianantoni: „Natürlich machen wir nicht nur noch Rennspiele. Nach Nascar Racing ist Schluß. Danach möchten wir ein wenig in Richtung Education gehen!"

Obwohl Papyrus Software eigentlich zu Virgin gehört, lassen es sich die Rennsportspezialisten nicht nehmen, auf jeder Messe einen eigenen Stand zu haben. Hier wurde natürlich noch einmal das fabelhafte Indy Car Racing vorgestellt, der große Hit war aber Nascar Racing, das auf dem ersten Blick zwar über die gleiche Engine verfügt, aber dennoch ganz anders ist. Es spielt sich nicht nur viel besser, es verfügt auch noch über einen rasend

Descent

Interplay entwickelt sich mehr und mehr zum Hitfabrikanten. Das wurde auf der CES wieder mehr als deutlich. Unter den zahlreichen neuen Produkten fiel uns besonders ein neuer 3D-Action-Shooter mit dem Titel Descent auf.

Tief in den Minen Plutos (der Planet, nicht der Hund!) hat eine außerirdische Rasse die Basen der Terran Mineral Corporation gewaltsam besetzt. Der terranische Geheimdienst hat festgestellt, daß die Außerirdischen von dort aus einen Angriff auf die Erde vorbereiten. Ihre Aufgabe: Halten Sie die Invasoren auf, bevor sie die Erde erreichen.

Unter der fachkundigen Leitung von Rusty Buchert (Star Trek) entwickeln die Jungs von Parallax Software zur Zeit dieses Actionspiel der Extraklasse. Die in Eigenentwicklung hergestellte Game Engine erinnert auf den ersten Blick stark an die von ID. Beim näheren Hinsehen stellt sich jedoch heraus, daß es sich hier um ein wesentlich ausgefeilteres System handelt.

In einem Special-Fighter geht es hinunter in die Minenschächte des digitalen Hades. In schier endlosen Tunnels bekämpft man die Robotergegner in einer echten 360-Grad 3D-Umgebung. Ganz Mutige können in den engen Schächten die Gegner mit eleganten Rollen austricksen. Allerdings kann man dabei schon mal die Orientierung verlieren. Zwischendurch gilt es, versteckte Energiequellen ausfindig zu machen und die in der Mine verteilten Reparaturstationen zu finden. Ziel des Spiels ist es, die Befehlszentren der Außerirdischen zu vernichten und dann, wenn möglich lebend, wieder zur Oberfläche zurückzukehren.

Das Programmierteam (oben) und das Spiel (mitte, unten); Descent ist rasend schnell und fordert dem Spieler unglaubliche Reaktionen ab.

Descent verfügt über mehr als 30 Levels, in denen die Hochgeschwindigkeitshatz abläuft, digitalisierte Soundeffekte und pulsierende Techno-Rockmusik inbegriffen. Die Aliens können sich in verschiedene Gestalten „morphen" und verfügen über eine ausgereifte Artificial Intelligence. Daher muß der Spieler ständig neue Taktiken und Strategien entwickeln. Gespielt wird entweder alleine gegen den Computer oder über Modemplay mit bis zu vier menschlichen Gegnern. Descent wird im vierten Quartal auf Diskette erhältlich sein. Ein 386DX-33 mit 4 Megabyte RAM ist ausreichend. Interplay ist vom Erfolg des Spiels so überzeugt, daß man bereits die Arbeit am zweiten Teil begonnen hat. Gute Idee!

Schon bei der Demoversion muß man sich stark konzentrieren, um Herr der Lage zu bleiben. Das Spiel ist einfach zu schnell!

I WANT YOU

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr · Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

LADENERÖFFNUNG IN ESCHWEILER: ANFANG AUGUST

SIMULATION / STRATEGIE

1990 - Die '94 Erdition	**V**	**47,99**
1942 - Pacific Air War	**A**	**94,99**
Aces over Europe	V	79,99
Aces of the Deep	V	79,99*
Airbus A 320 America	A	59,99
Archon Ultra	V	79,99
Armored First	A	87,99*
Aufschwung Ost	V	67,99
Battle Isle 2	V	79,99
Burning Steel	V	79,99
B. Steel Data 1, 2 od. Editor je	V	35,99
Burning Steel 2 (Great Naval Battles 2)	E	67,99
Burning Steel 2	V	87,99*
Caribbean Disaster	V	79,99*
Carrier Fleet War 2	E	79,99
Chartbreaker	V	67,99*
Christoph Kolumbus	V	79,99
Comanche	V	87,99
Comanche Mission Disk 1	V	47,99
Com. Over the Edge (Miss. Disk 2)	V	54,99
D - Day	A	67,99
Death or Glory	V	94,99*
Delta V	E	67,99*
Der Patrizier	V	79,99
Der Planer	V	79,99
Der Planer Extra (Zusatzdisk)	V	39,99
Die Siedler	V	77,99
Dogfight	A	39,99
Elite 2 - Frontier	A	67,99
Empire DeLuxe	V	67,99
F 1	A	67,99
F-14 - Fleet Defender	A	94,99
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS5.0 Scenery Disk versch. ab		47,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
Hanse - Die Expedition	**V**	**39,99**
Harpoon 2	**E**	**79,99**
Incredible Toons	V	74,99
Ishar 3	**A**	**79,99**
Mad News	V	77,99*
Mad TV	V	39,99
Master of Orion	A	94,99
Mechwarrior 2: The Clans	A	i. Vorb
Outpost	A	67,99*
Pacific Strike	A	87,99
Pacific Strike Speech Pack	A	37,99
Penthouse Hot Num. Deluxe	V	59,99
Pinball Dreams	A	59,99
Pinball Dreams 2	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	V	89,99
Pizza Connection	**V**	**84,99**
Privateer + Speech Acc. Pack	A	87,99
Privateer Sp. Operations 1	A	37,99
Quarter Pole	V	67,99
Rings of the Medusa Gold	**V**	**79,99**
Rüsselsheim (Detroit)	V	67,99
S. U. B.	V	67,99*
Sim City DeLuxe	A	79,99
(Sim City, Architect and Terrain Edit.)		
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Scenario 1	E	35,99
Skat '92	V	59,99
Software Manager **(ANGEBOT)**	V	59,99
SSN-21 Seawolf	**V**	**79,99**
Starlord	V	94,99
Strike Com. Speech Pack	A	35,99
Strike Com. Tactical Op. 1	A	37,99
Strike Commander	A	87,99
Subwar 2050	A	94,99
Subwar 2050 Mission Disk	A	54,99*
Syndicate + Data Disk	V	79,99
T. F. X.	A	87,99
Theme Park	**V**	**74,99**
UFO Enemy Unknown	V	94,99
Victory at Sea	E	79,99*
Warlords 2	E	79,99
Warlords 2 Scenario Builder	E	69,99
Werewolf KA 50	A	67,99*
Wing Armada	**A**	**69,99**
Wings of Glory	V	i. Vorb
World War 2 - Battles of the S. P.	A	74,99
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2)	A	87,99
WC 2 inkl. Speech Pack	V	67,99
X - Wing	A	87,99
X - Wing Upgrade Kit	V	54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing)	V	39,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	77,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Al-Qadim - The Genie's Curse	E	67,99
Alone in the Dark 2	V	87,99
Bazooka Sue	V	87,99*
Beneath a Steel Sky **(ANGEBOT)**	V	59,99
Bloodnet	A	87,99*
Bloodstone	A	59,99
Daemonsgate	A	59,99*
Dark Sun - Shattered Lands	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge)	V	79,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschweif)	V	79,99*
Day of the Tentacle (Man.Man. 2)	V	87,99
Der Clou	**V**	**79,99**
Dune 2	V	59,99
Eye of Beholder 3	V	79,99
Fantasy Empires	V	79,99
Flashback	V	67,99
Freddy Pharkas	V	67,99
Gabriel Knight	V	74,99
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	74,99
Hero. Heresy of the Wizard	A	67,99
Inca 2 - Wiracocha	V	87,99
Indiana Jones 4 **(ANGEBOT)**	V	47,99
Inherit The Earth - Quest for the Orb	E	67,99
Innocent until caught	A	87,99
Lands of Lore	V	59,99

V komplett deutsche Version · A deutsche Anleitung · E englische Anleitung

Leisure Suit Larry 6	V	74,99
Might and Magic 5	V	87,99
Monkey Island 1 **(ANGEBOT)**	V	35,99
Monkey Island 2 **(ANGEBOT)**	V	47,99
Police Quest 4	V	67,99
Quest for Glory 4	V	67,99*
Ravenloft	E	79,99
Robinson's Requiem	**V**	**59,99**
Sam & Max	V	84,99
Space Quest 5	V	67,99
Star Trek 2 Judgement Rites	**V**	**87,99**
Stronghold	V	79,99
System Shock	V	87,99*
The Blue and the Gray	V	67,99
The Elder Scrolls - Arena	E	67,99
Ultima 7 Teil 2. Serpent Isle	A	79,99
Ultima 8 - Pagan	V	87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack	V	37,99
Ultima Underworld 2	A	74,99
Unlimited Adventures	V	79,99

KIDS SOFTWARE (AUCH FÜR ERWACHSENE)

Peter Pan	**V**	**67,99**
Scooters Zauberschloß	**V**	**67,99**
Spirou	E	69,99*
Teddy's Big Day	E	47,99*
Teddy The Brave	A	47,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Amtex Compilation	A	67,99
(Eight Ball DeLuxe, Tristan)		
Award Winners Gold	A	67,99
(Elite Plus, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)		
Big Four	V	59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)		
Classic Power Compilation	V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)		
Combat Classics 2	A	67,99
(F19 St. Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)		
Dreamlands	A	54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)		
Excellent Games	A	67,99
(Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Populous 2)		
Fantastic Worlds	A	79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)		
Kind of Magic 4	V	67,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)		
Lords of Power	V	79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lucas Arts Classic Sim.	**A**	**79,99**
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed	A	54,99
Battletoad	A	59,99*
Body Blows	A	54,99
Cannon Fodder	V	59,99
Chaos Engine	A	54,99*
Cool Spot	A	54,99*
Corridor 7	**A**	**35,99**
Dangerous Streets	A	47,99*
Desert Strike	E	74,99*
Diggers	V	67,99
Fire and Ice	A	54,99
Fury of the Furries	A	59,99
Goblins 3	V	79,99
Iri Extreme	A	67,99
Krusty's Fun House (Simpsons)	A	54,99
Last Action Hero	A	54,99*
Lemmings 2 - The Tribbes	A	79,99
Xmas Lemmings	A	35,99
Lollypop	A	74,99*
Oscar	A	54,99
Overdrive	A	54,99*
Oxyd magnum	V	47,99
Prince of Persia 2	A	67,99
Sabre Team	V	79,99
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Squad	A	87,99
Superfrog	A	54,99*
Terminator Rampage	E	67,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	54,99
Terminator 2029	E	74,99
Terminator Data Op. Scoure	E	39,99
Theatre of Death	A	67,99
Tubular Worlds	A	67,99
Turrican 2	A	67,99*
Unnatural Selection	**A**	**67,99**

SPORT & SPORT-SIMULATION

Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	**V**	**54,99**
Arcade Pool	A	28,99*
Archer McLeans Pool Billard	A	59,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	67,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	V	94,99*
Crazy Sports Football	A	67,99
Eishockey Manager	V	79,99
FIFA International Soccer	**V**	**69,99**
Front P. Sp. Football Pro '93	E	67,99
Goal! (Kick off Dini) **(ANGEBOT)**	V	29,99
Hattrick	V	77,99*
Indy Car Racing	V	67,99
Indy Car Racing Tracks	A	28,99*
International Sensible Soccer	**V**	**35,99**
J. Connors Great Courts 2	A	24,99
Jordan in Flight	A	74,99
Kick Off 3	**V**	**59,99**
Links	A	32,99
Links 386 Pro **(ANGEBOT)**	A	79,99
Links Data Disk für 386 Pro je	E	45,99
Links Data Castle Pines	E	45,99
Lothar Matthäus Fußball	A	67,99
Lotus 3- The Ultimate Chal.	A	59,99
NFL Coaches Club Football	A	79,99
Ryder Cup Golf	A	67,99
Winter Olympics	A	67,99
World Cup USA '94	**V**	**59,99**
World Tennis Championship	**A**	**35,99**

IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie	A	89,99
(10 verschiedene Titel)		
11th Hour	A	134,99*
A Hard Day's Night (Beatles)	E	67,99
A 320 Airbus	V	69,99
Aces of the Deep	V	79,99*
Aegis: Guardian of the Fleet	**E**	**79,99**
Alone in the Dark	V	94,99
Anstoss inkl. World Cup Edition	**V**	**84,99**
Archon Ultra	V	67,99
BAT 2 - Coshan Conspiracy	V	79,99*
Battle Chess 1 SVGA	A	94,99
Battle Isle 2	V	84,99
Battle Isle 2 Scenario CD	V	47,99*
Beneath a Steel Sky	V	109,99*
Bioforge	V	i. Vorb
Black Line Vol. 1	V	54,99
(Space Max, Tiebreak, Trailswild)		
Black Line Vol. 2	V	54,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rollin Ronny, Sarakon)		
Bloodnet	A	87,99*
Burning Steel Compilation	V	87,99
Burntime	V	79,99
Caribbean Disaster	V	87,99*
Civilization + Railroad Tycoon DeLuxe	**VA**	**69,99**
Classic Flight Simulations	A	59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 - Operation Desert Storm Scenarios)		
Comanche Compilation	V	94,99
Conspiracy	V	94,99
Core Super Games	V	67,99
(Curse of Enchantia, Heimdall, Thunderhawk)		
Critical Path	V	99,99
Cyber Race	V	87,99
Dark Sun	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge)	V	67,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschweif)	V	i. Vorb
Day of the Tentacle (Man.Man. 2)	V	94,99
Der Clou	**V**	**79,99**
Der Patrizier	V	87,99
Der Planer (inkl. Zusatzdisk)	V	87,99
Der Rasenmäher Mann	A	87,99
Diggers	V	67,99
Dracula Unleashed	A	89,99
Dragon Lore - The Legend Begins	V	67,99*
Dragonsphere	A	87,99
Dungeon Hack	E	67,99
Elite 2 - Frontier	V	67,99
Empire DeLuxe	V	67,99
Eye of Beholder Trilogy	V	87,99
Eye of the Storm	V	79,99
Fantasy Empires	**V**	**67,99**
FIFA International Soccer	V	94,99*
Formular One Grand Prix + David L. Golf	**VA**	**69,99**
Gabriel Knight	V	79,99
Gateway 2: The Homeworld	E	67,99
Goblins 3	V	99,99
Golden 7	A	94,99
(Grand Courts 2, Heart of China, King's Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)		
Gunship 2000 inkl. Scenario Disk	**A**	**69,99**
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	109,99
Hannibal + 200 Shareware	V	59,99
Hattrick	V	87,99*
Herbert Grönemeyer CHAOS	V	35,99
Hits for Six - Vol. 6 - 9	A	54,99
Historyline 1914 - 1918	V	59,99
Inca	V	114,99
Inca 2 - Wiracocha	V	114,99
Inferno	A	94,99*
Innocent until caught	V	59,99
Iron Helix (benötigt SVGA)	A	79,99
Ishar 3	E	79,99*
Jack Nicklaus Signature Edition	**A**	**39,99**
Jurassic Park (Dino Park)	A	67,99
Kick Off 3	V	59,99*
Kind of Magic 4	V	67,99*
(Dynatech, Elysium, USS John Young)		
Kings Quest 5	A	79,99
Kings Quest 6	A	87,99
Labyrinth of Time	E	74,99
Lands of Lore	A	94,99
Leisure Suit Larry 6	V	67,99*
Lei. Suit Larry Collection (1 - 5)	V	79,99*
Lemmings 1 Doublepack	V	67,99
Lemmings 2 - The Tribbes	A	59,99*
Lollypop	A	67,99*
Lost in Time	V	87,99
Lucas Arts Classic Adventures	**V**	**99,99**
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)		
Lucas Arts Classic Sim.	**A**	**79,99**
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Mad News	V	87,99*
Mega Race	A	67,99
Microcosm	A	109,99
Might & Magic Trilogie	V	87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)		
Myst	A	119,99
Nomad	A	59,99
Outpost	A	87,99*
Phantasmagoria	V	i. Vorb
Pinball Dreams Deluxe (inkl. Data)	A	74,99*
Police Quest 4	V	79,99*
Privateer (inkl. Speech Pack)	A	99,99*
Quantum Gate	E	99,99
Quest for Glory 4	V	79,99*
Ravenloft	E	79,99
Rebel Assault	**V**	**79,99**
Rings of the Medusa Gold	**V**	**69,99**
Sam & Max hit the road	A	87,99
Sam & Max hit the road	V	94,99*
Shadowcaster	A	94,99
Sherlock Holmes - Lost Files	V	94,99*
Space Hulk	**V**	**94,99**
Space Quest Collection (1 - 5)	V	87,99*
Spellcasting Party Pak	E	67,99
(101: Sorcerers get all the girls, 201: Sorcerer's Appliance, 301: Spring Ball)		
SSN Seawolf	**V**	**79,99**
Star Control 1 & 2	A	39,99*
Starlord	V	94,99
Star Trek: 25th Anniversary	**E**	**87,99**
Star Trek: Next Generation	A	i. Vorb
Strike Commander (+ Tact. Op. 1)	A	87,99
Stronghold	V	79,99
Subwar 2050	V	94,99*
Syndicate Plus (inkl. Data)	V	94,99
T. F. X.	A	94,99
Teddy's Big Day	E	54,99*
Teddy The Brave	A	54,99*
The 7th Guest	A	94,99
The Games Compendium	A	35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)		
The Gamblit	A	47,99
(Cobra, Lure of Temptress, Shuttle)		
The Hidden Below	A	67,99
The Horde	E	79,99
The Journeyman Project	V	67,99
Theme Park	**V**	**74,99**
Tie Fighter	E	79,99*
Tornado (+Miss. Desert Storm)	A	94,99
Turrican 2	A	59,99*
UFO - Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 7 Bundle	A	94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)		
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech)	V	99,99
Ultima Underworld 1 & 2	E	87,99
Under a Killing Moon	V	109,99*
Who shot Johnny Rock	E	94,99
Wings of Glory	V	94,99*
Winter Olympics	A	72,99
Winter Super Sports	A	54,99
Wizardry 6 + 7	V	87,99
Wolfpack	**V**	**67,99**
World Cup USA '94	**V**	**59,99**
World Cup Year '94	**A**	**67,99**
Wrath of the God	E	114,99

Außerdem ein reichhaltiges Angebot an VTO Programmen auf Diskette oder CD

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Gravis		
schwarz		74,99
Analog Pro		79,99
Game Pad		48,99
Eliminator Game-Card		69,99
Thrustmaster		
Flight Control		159,99
Flight Control Pro		279,99
Weapon Control		259,99
Ruder Pedals		279,99
Game Card		69,99
Formular T1 Lenkrad		319,99
Competition Pro		
Mini transparent, incl. 3,5" Box		58,99
Manix Deck. grau		69,99
Stand. transparent anschlußfertig		58,99
Flightstick PRO		139,99
FlightMAX		**64,99**
Tecno		
Pro HAWK TP 123		29,99
Pro HAWK TP 189		24,99
PC Master TP 170		29,99
Smart Card TP 113		29,99
CD-ROM Laufwerk Mitsumi FX001 D		299,99
Doublespeed/Multisession / anschlußfertig / inkl. Controller		
CD-ROM Laufwerk		
AZTECH CDA 268-01 A		**299,99**
Doublespeed 300KB/sec. / Photo-CD-Kompatibel / Multisession / MDR Technologie / Vollwe MPC Level 2 Standard		
Soundkarten		
Soundblaster SB 16		369,99
Soundblaster SB 16 ASP		469,99
Sound Galaxy BX II		119,99
Sound Galaxy Pro 16 Basic		269,99
Sound Galaxy Pro 16 Extra		359,99
Orchid Game Wave		349,99
Orchid Sound Wave inkl. Boxen		499,99
Leerdisketten - formatiert		
3,5" HD	10 Stck.	9,99
3,5" HD	50 Stck.	44,99
Streamer Band 2120 -	120 MB.	34,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Tie Fighter DM 79,99 deutsche Anleitung

Outpost DM 79,99 deutsche Anleitung

FIFA- International Soccer - DM 69,99 deutsche Version

Bundesliga Manager 3 Hattric - DM 94,99 deutsche Version

VERSAND 99 GmbH, Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr

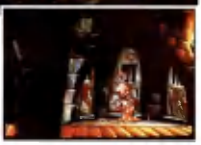
SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

schnellen SVGA-Modus. Eine LoRes-Version ist natürlich auch schon in Planung; die wird aber nur auf Diskette erhältlich sein.

Discworld ist eine Umsetzung eines Romanerfolgs von Terry Pratchett. Ob der ganze Witz `rüberkommt?



Psygnosis

Mark Blewitt: „Die Zusammenarbeit mit Terry Pratchett war wirklich anstrengend; alles mußte von ihm genehmigt werden. Aber es hat sich gelohnt!"

Warum Psygnosis ihr groß angekündigtes Projekt Scavenger 4 nun in Novastorm unbenannt hat, konnte sich niemand so recht erklären. Immerhin heißt das Raumschiff, das man bei diesem Spiel steuern kann, noch Scavenger 4. Novastorm macht einen viel besseren Eindruck als Microcosm und scheint auch spielerisch mehr zu bieten. Außerdem soll diesmal auch eine akzeptable Konvertierung für PC CD-ROM auf den Markt kommen, das versicherte zumindest Mark Blewitt. Der nächste Hit wird Discworld. Kultautor Terry Pratchett war an der Produktion maßgeblich beteiligt, schließlich basiert das gesamte Spiel auf seinem Bestseller Discworld (Scheibenwelt). Man darf sich also schon einmal auf derben englischen Humor und eine geballte Ladung Witz einrichten, vor allem bei der CD-ROM-Version, denn diese soll sogar über eine komplette Sprachausgabe verfügen.

Eine Überraschung gab es bei Lemmings 3, denn das Spiel ist im Vergleich zu seinen Vorgängern sehr viel einfacher und damit auch für viele spielbarer geworden. Die todesmutigen Lemminge werden nur noch über vier Icons bewegt, so daß man nicht mehr stundenlang auf dem Bildschirm herumsuchen muß, um endlich das richtige Icon zu finden.

Der absolute Hit bei Psygnosis: ein Spiel, das eindeutig an Alone in the Dark angelehnt ist, aber über noch faszinierendere Grafiken (Bitmap) verfügt und darüber hinaus rasend schnell ist.

Mit diesem 3D-Action-Game könnte Psygnosis Infogrames den Rang ablaufen.

Gameplay und Grafik wurden bei Lemmings 3 runderneuert.

Alarmstufe Rot! Fighter aus Kilrath, Köln und Kairo im Anflug!

ARMADA

WING COMMANDER

"Ein Lob an die Grafiker ... Wing Armada gehört bei jedem Kabelfreund und Modemisten auf die Festplatte."

81 %
Powerplay, 8/94

Die [redacted] ist gerüstet für die große Entscheidungs-[redacted]bernehmen Sie das Kommando. Planen Sie Ihre Angriffszüge, wählen Sie eins von 10 Raumschiffen der Konföderation oder der Kilrathi, und der Kampf kann beginnen. Origins rasante 3D-Space-Routinen katapultieren Sie direkt ins Wing-Commander-Universum.

In Wing Commander Armada™ können Sie – dank Split-Screen, Netzwerk- und Modem-Play – Kopf an Kopf gegen Bekannte, Verwandte oder Freunde rund um den Erdball antreten.

Aber aufgepaßt, im Weltall geben Freunde die besten Feinde ab.

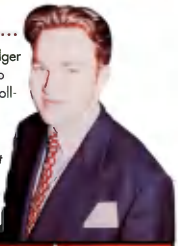
ORIGIN

We create worlds.

Weitere Informationen über Wing Commander Armada bei Electronic Arts, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/24307 • © 1994 Origin Systems Inc. • Armada ist ein Warenzeichen von Origin Systems Inc. • We Create Worlds und Wing Commander sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

Sales Curve

Cyberwar wird der direkte Nachfolger zu Lawnmower Man, dem keiner so recht große Chancen einräumen wollte, der aber trotzdem hoch in den Charts vertreten ist. Das Spiel sieht



Colin Brown: „Nach Cyberwar ist unser nächstes Projekt eine Umsetzung des Films Death Machine. Aber noch ist nicht alles unter Dach und Fach!"

nahezu identisch aus; nur ein paar Grafiken wirken detailreicher, und es scheint auch mehr Gameplay zu geben. Laut Colin Brown sollen aber einige Level mit einer SGI-Maschine erstellt werden...

Sir-Tech

Wizardry 8! Nein, es ist noch nicht soweit, aber auf der Messe wurde ein Spiel vorgestellt, das den einfachen Titel Wizardry trägt. In der Szene munkelt man, daß es sich um den achten Teil handeln könnte. Für diese Vermutung spricht, daß sich die Sir-Tech-Mitarbeiter blitzschnell vor den Monitor stellten, sobald man sich auch nur fünf Meter mit einer Kamera bewaffnet näherte.

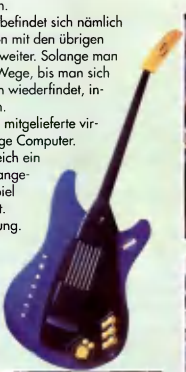
Virtual Guitar

Mit dem Virtual Music-Computerspiel Virtual Guitar verblüffte die amerikanische Firma Ahead Inc. die staunenden Besucher auf der CES in Chicago. Als angehender Superstar rocken Sie sich vom stillen Kämmerlein in ausverkaufte Stadien voll kreischender Fans. Besonders Begabte dürfen sogar Seite an Seite mit Aerosmith die Gitarre schwingen.

Das Spiel beginnt in dem fiktiven Dorf West Feedback, USA, einer Stadt, in der sich alles um Rockmusik dreht. Hier werden Stars gemacht und Legenden geboren. Ihre Anfänge sind jedoch eher bescheiden. Im Einzimmer-Appartment proben Sie erstmal, bis plötzlich der Geist von Lloyd erscheint. Lloyd, ein Rockmusiker, der bei dem Versuch den ultimativen Verstärker zu bauen einem bedauerlichen Elektroschock zum Opfer fiel, ist Ihr ständiger Begleiter in Virtual Music. Er hilft Ihnen bei der Zusammenstellung Ihrer Band, die sämtliche Hausbewohner und Nachbarn zum Wahnsinn treibt, und steht immer mit Rat und Tat zur Seite. Nach einigen Proben folgt der erste Auftritt im Roadkill Grill, einem eleganten Etablissement, dessen illustre Gäste stark an die Hell's Angels, Frankensteins Braut und Saddam Hussein erinnern. Hier ist Wunschkonzert angesagt, und tatsächlich wünscht man sich nach dem Konzert, die Bühne mit heilen Knochen verlassen zu können.

Wenn alles gut geht, wartet bereits die Belohnung. Unter den Gästen befindet sich nämlich Tom Hamilton, der Bassist von Aerosmith, der Sie zu einer Jam-Session mit den übrigen Bandmitgliedern ins Barrelhouse einlädt. So geht es Schritt für Schritt weiter. Solange man mit den Anforderungen mithalten kann, steht dem Aufstieg nichts im Wege, bis man sich zuguterletzt zusammen mit Aerosmith in einem ausverkauften Stadion wiederfindet, inmitten Tausender tobender Groupies, die Ihnen an die Wäsche wollen.

Musikalische Vorkenntnisse sind in Virtual Music nicht notwendig. Die mitgelieferte virtuelle Gitarre reagiert auf Anschlag. Die Harmonien übernimmt Kollege Computer. Um den richtigen Rhythmus zu halten, wird im unteren Bildschirmbereich ein Rhythmus-EKG eingeblendet, auf dem Ihr jeweiliger Einsatz grafisch angezeigt wird. Mehrere Bewertungen bestimmen, welchen Pfad Sie im Spiel einschlagen. Virtual Guitar wird im Oktober in den USA veröffentlicht. Ahead Inc. steht mit mehreren deutschen Vertriebsfirmen in Verhandlung.



PC Games plant in den nächsten Monaten zusammen mit Ahead ein Gewinnspiel, bei dem Sie ein komplettes VR-Music-System gewinnen können. Ein ausführliches Review folgt in der nächsten Ausgabe.

R.O.M. GOLD

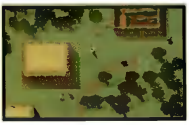
RINGS OF MEDUSA

Die klassische Medusa im zeitgemäßen Gewand - ein durchaus leckerer Genrecocktail.

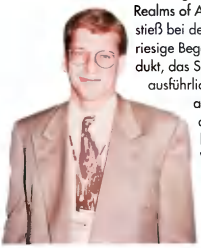
PC JOKER 7/8 94

Wer an einer längerfristigen Herausforderung interessiert ist und zudem gerne über die beste Zusammensetzung seiner Armee oder das für ihn optimale Handelsgut nachgrübelt, dürfte begeistert sein.

PC PLAYER 7 94



Also mündlich: Wizardry 8 hat Smooth-Scrolling, das im jetzigen Stadium allerdings der Konkurrenz noch nicht das Wasser reichen kann. Vielleicht hätte man Attics System kaufen sollen? Apropos Attic! Guido Henkel von Attic Software stellte die englische Version von DSA 2 vor:



Robert Sirotek: „Wizardry 8 wird sich stark vom Vorgänger unterscheiden. Nicht nur technisch, sondern auch im Gameplay. Das ständige Hin- und Hergelaufe hat mich genervt!"

Realms of Arkania 2! Das Programm stieß bei der internationalen Presse auf riesige Begeisterung! Das einzige Produkt, das Sir-Tech den Messebesuchern ausführlich vorstellte, war Jagged Alliance. Eigentlich sollte dieses actiongeladene Strategie-Rollenspiel schon zum letzten Weihnachtsfest erscheinen, doch hat man sich in letzter Sekunde dagegen entschieden. Dazu Robert Sirotek, Vize-Präsident von Sir-Tech: „Jagged Alliance war zum damaligen Zeitpunkt nicht perfekt. Es muß perfekt sein!" Ob es nun wirklich so gut ist, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben.

SSI

SSI hatte wie so viele andere Firmen nur einen kleinen Raum gemietet, um ihre neuen Produkte zu präsentieren. Eine Frage brennt den meisten Rollenspielern wie Feuer unter den Nägeln. Warum haben sich SSI und TSR getrennt? Dazu André Vrigand, zuständig für Storyboards und Manuals bei SSI: „Der Vertrag zwischen SSI und TSR läuft im Januar 1995 aus. Das heißt aber nicht, daß wir keine Spiele mehr für TSR machen. Dann gibt es allerdings Einzelverträge. Wenn uns eine Idee gefällt, warum nicht?"

In diesem Jahr wird in Zusammenarbeit mit TSR Dark Sun 2 erscheinen, das sich rein spielerisch vom Vorgänger kaum merklich unterscheidet. Bugfrei soll es aber sein - das ist doch wenigstens etwas, oder? Im Gegensatz zum ersten Teil setzt Wake of the Ravager - so der offizielle Untertitel - nach dem Tod des Drachens ein, beginnt also mit dem zweiten Roman von Troy Denning. Da nur die Story verändert wurde, drängt sich förmlich die Frage auf, ob es nicht sinnvoller gewesen wäre, eine Missiondiskette herauszubringen.

Das zweite Produkt im Bereich Fantasy ist Menzoberranzan. Es basiert auf dem gleichen System wie Ravenloft, verfügt also über Smooth-Scrolling und eine Auflösung von 320x400 Bildpunkten. Das Spiel hat die Dark Elf-Trilogie, eine überaus erfolgreiche Romanserie in den Staaten, zur Vorlage. Kennern dieser Bücher wird sicherlich das Wasser im Munde zusammenlaufen, wenn sie erfahren, daß sie sogar den Titelhelden Drizzt spielen können. Kein Hersteller ohne 3D-Action-Game. Bei SSI heißt es Cyclone und sieht schon im jetzigen Stadium hervorragend aus. Mit den Cursortasten wird die Spielfigur gelenkt und mit der Maus kann ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm bewegt werden. SSI verlangt von seinen Kunden also mehr als beispielsweise ID. Dadurch, daß man gleichzeitig zielen und steuern muß, erhöht sich auch die Realitätsnähe ganz gewaltig. In puncto Geschwindigkeit machte Cyclone ein

Alien Logic ist nur eine der zahlreichen Neuerscheinungen, die SSI bis Jahresende auf den Makrt bringen wird.

DIE CHANCE

Das ABO-ANGEBOT auf das Sie schon immer gewartet haben!!

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC ACTION/ PC GAMES - Kombi gewinnt, bekommt BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (mit Zuzahlung DM 69,-) als Prämie. Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

❒ Ja, ich will das PC GAMES-Abo (DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr *PG 0994*

❒ Ja, ich will das PC ACTION/ PC GAMES Kombi-Abo (DM 17,-/ Monat; Halbjährliche o. jährliche Berechnung) *PA 0994*

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum *1.Unterschrift des neuen Abonnenten*

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.***

Datum *2.Unterschrift des neuen Abonnenten*

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!

Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PC GAMES. Bitte schicken Sie **BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (Art.-Nr.: 1005)** so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von **DM 69,-**: (bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❒ Gegen Nachnahme

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

oder einfach Abokarte im Heft benutzen!

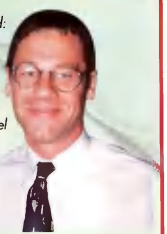
ganz ordentlichen Eindruck, doch mußte André nach mehrmaligem Nachfragen schließlich zugestehen, daß es sich beim Rechner um einen Pentium 60 handelt... Mit Alien Logic und Renegade hat SSI aber noch zwei heiße Eisen im Feuer. Bei Alien Logic handelt es sich um ein Zukunftsrollenspiel, das aber auch strategische Elemente integriert hat. Mehr läßt sich noch nicht darüber sagen, außer, daß es komplett in SVGA auf den Bildschirm kommen wird.

Andre Vrignad: „Wir möchten auch Spiele machen, mit denen man sich entspannt unterhalten kann; stundenlang vor einem Rätsel zu sitzen, macht nicht allen Spielern Spaß. Al Qadim war das Resultat!"

The Daedalus Encounter

Mechadeus Software konnte mit Critical Path bereits einen Erfolg für sich verbuchen. Für ihr zweites Werk, The Daedalus Encounter, holten sich die Entwickler aus San Francisco schauspielerische Unterstützung. Tia Carrere (Wayne's World) spielt die Hauptrolle in dem futuristischen Adventure.

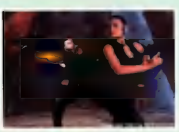
The Daedalus Encounter ist die Geschichte dreier Überlebender des ersten Intergalaktischen Krieges: Ari (Carrere), Zack (Christian Bocher) und Casey (Spieler). Während der alles entscheidenden Schlacht kollidierte ihr Raumschiff mit einem außerirdischen Schiff. Ari und Zack überlebten die Havarie. Casey wurde so schwer verletzt, daß nur noch sein Bewußtsein im Inneren einer fliegenden, mechanischen Raumsonde erhalten werden konnte. Der Spieler übernimmt die Rolle der Casey-Raumsonde und steuert diese durch das Spiel.

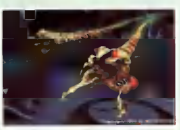


John Overshed: „Wenn man Videos mit guter Qualität abspielen möchte, dann muß man viel Arbeit investieren und genausoviel Fingerspitzengefühl beweisen. Wir arbeiten einfach mit Quicktime."

Nachdem der Krieg nun vorbei ist, beschäftigt sich das Trio mit der Bergung von Wracks. Bei einer solchen Bergungsaktion trifft man auf einen riesigen biologischen Organismus, der sich später als lebendes Raumschiff entpuppt. Das Schiff befindet sich auf Kollisionskurs mit einem gigantischen Binärstern. Ziel des Spiels ist es, ins Innere des Organismus einzudringen und herauszufinden, wie er gesteuert werden kann, bevor er in der Korona des Sterns zerstört wird. The Daedalus Encounter verfügt über genügend Rätsel- und Actionelemente, um den Spieler stundenlang an den Monitor zu fesseln. Die Story entwickelt sich abhängig von den Aktionen des Spielers. Wie in Wing Commander 3 machte man auch hier von der „Blue Screen-Technik" Gebrauch. Die Schauspieler werden vor einem blauen Hintergrund gefilmt und anschließend in die mittels Computer erstellten grafischen Hintergründe eingesetzt. Das Ganze wird noch mit animierten Charakteren aufgepeppt. The Daedalus Encounter erscheint im Herbst auf 2 CDs. Der Vertrieb soll über MediaVision erfolgen.

Tia Carrere wurde durch ihre Rollen in der Komödie Wayne's World und in dem Thriller Rising Sun berühmt. Ihr größter Hit liegt wahrscheinlich noch vor ihr, wenn der Arnold Schwarzenegger-Film True Lies, in dem sie die weibliche Hauptrolle spielt, in diesem Sommer in die amerikanischen Kinos kommt. Über ihren Ausflug in die Welt der interaktiven Multimedia sagt Tia: „Diese Rolle gab mir einen Blick in die Zukunft der Unterhaltungsindustrie · und sie ist interaktiv!"





* MICRO MAGIC *

Heiße Spiele

*** T E L . 0 2 3 7 1 - 3 6 3 3 0 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

Starke Preise

PC 3,5			PC 3,5			PC 3,5			PC 3,5			PC 3,5			PC 3,5		
1869	DV	79,00	Cool Spot	DA	55,00	Flugsimulator 5.0	DV	128,00	Lollypop	* DA	75,00	Ravenloft	EV	79,00	System Shock	* DV	86,00
1942:Pacific A.W.	DA	92,00	Corridor 7	DA	39,00	Football Manager 3	DV	79,00	Lords of Power	DA	79,00	Return to Zork	DA	79,00	Task Force	DA	92,00
1990-94er Ed.	DV	50,00	Crazy Sp. Football	DA	68,00	Formula One GP	DA	92,00	Lost Vikings	DV	79,00	Reunion	DV	75,00	Terminator 2 Arc.	DA	57,00
A-Train Constr. Set	DV	45,00	Cyberrace	DV	79,00	Freddy Pharkas	DV	68,00	Lothar Matthäus	DA	68,00	Rings of Medusa Gold	DV	79,00	Terminator 2029 Data	EV	45,00
A-Train	DV	86,00	D-Day	EV	68,00	Fury of Furries	DA	62,00	Lotus 3	DV	64,00	Robinsons Requiem	DV	62,00	Terminator 2029	EV	75,00
Aces of the Deep	* DV	79,00	Daemonsgate	DA	62,00	Gabriel Knight	DV	75,00	Lucas Clas. Simul.	DA	79,00	Rüsselsheim	DV	68,00	Terminator Rampage	EV	68,00
Aces over Europe	DV	79,00	Dangerous Streets	* DA	50,00	Genesia	EV	60,00	Mad News	* DV	79,00	S.U.B.	* DV	68,00	TFX	DA	86,00
Al Quadim	EV	68,00	Dark Sun	DV	79,00	Goal	DV	62,00	Mad TV	DV	39,00	Sabre Team	DV	79,00	The Greatest	DA	62,00
Alien Breed	DA	57,00	Day of Tentacle	DV	86,00	Goblins 2	DV	86,00	Maelstrom	DV	86,00	Sam & Max	DV	86,00	The Legacy	DV	92,00
Alone in the Dark	DV	86,00	Death Knights Krynn	DV	39,00	Goblins 3	DV	79,00	Magic of Endoria	DV	79,00	Scenario	DV	68,00	Theatre of Death	DA	68,00
Alone in the Dark 2	DV	86,00	Death or Glory	* DV	92,00	Gunship 2000	DA	92,00	Master of Orion	DA	92,00	Schatz im Silbersee	DV	86,00	Theme Park	DV	79,00
Ambush at Sorinor	DA	86,00	Delta V	EV	79,00	Hannibal	DV	79,00	McDonald Land	DA	52,00	Scooters Zauberschloss	DV	65,00	Tie Fighter	* EV	82,00
Anstoss	DV	68,00	Der Clou	DV	80,00	Hanse-Die Exp.	* DV	44,00	Mega Collection	DA	52,00	Seal Team	DA	79,00	Tornado	DA	79,00
Anstoss W.C. Ed.	DV	55,00	Der Patrizier	DV	79,00	Harpoon 2	* EV	79,00	Mephisto Genius 2.0	DV	128,00	Sens. Soccer Int	DA	39,00	Tornado Data	DA	42,00
Arcade Pool	DA	35,00	Der Planer	DV	80,00	Hattrick!	* DV	79,00	Merchant Prince	DA	75,00	Shadow Caster	DA	79,00	Transarctica	DV	57,00
Archon Ultra	DV	79,00	Der Planer Data	DV	45,00	Hexx	DA	68,00	Might & Magic 4	DV	79,00	Shadow of Yserbius	EV	68,00	Tubular Worlds	DA	68,00
Armour-Geddon	DA	79,00	Desert Strike	* EV	75,00	High Command	EV	79,00	Might & Magic 5	DV	86,00	Sherlock Holmes	DV	79,00	UFO-Enemy Unkn.	DV	92,00
Aufschwung Ost	DV	68,00	Die Schöne u.d. Biest	DV	79,00	Hired Guns	DV	86,00	Monkey Island 1	DV	39,00	Silverball	DA	57,00	Ultima 7-1	DV	79,00
Award Winners 2	DA	68,00	Die Siedler	DV	78,00	History Line	DV	68,00	Monkey Island 2	DV	50,00	Sim Ant	DA	39,00	Ultima 7-2	DA	79,00
Battle Isle 2	DV	79,00	Diggers	DV	68,00	In Extremis	DV	68,00	Monopoly	DV	75,00	Sim City 2000	DV	86,00	Ultima 7-2 Data	DA	42,00
Battle Isle Field Cr.	DA	72,00	Dogfight	DA	92,00	Inca	DV	92,00	Mortal Kombat	DA	60,00	Sim City 2000 Scen. 1	DV	39,00	Ultima 8	DV	86,00
Battletoads	* DA	60,00	Dracula	DA	79,00	Inca 2	DV	86,00	NHL Hockey	DA	79,00	Sim Earth	DA	39,00	Ultima 8 SAP	DV	42,00
Beneath Steel Sky	DV	68,00	DSA	DV	79,00	Incredible Toons	DV	75,00	Nomad	DA	57,00	Sim Farm	DV	79,00	Ultima Underworld 2	DA	75,00
Betrayal at Krondor	DV	79,00	DSA 2 - Sternenschw.	* DV	79,00	Indiana Jones 3	DV	39,00	Outpost	* DV	79,00	Sim Life	DV	86,00	Unlimited Adventures	DV	79,00
Big Sea	DV	68,00	Dune 2	DV	62,00	Indiana Jones 4	DV	50,00	Overdrive	* DA	55,00	Simon the Sorcerer	DV	86,00	Unnatural Selection	DA	68,00
Bloodnet	* DA	86,00	Dungeon Hack	DV	79,00	Indy Car Rac. Tracks	* DA	32,00	Overlord	* DA	68,00	Skat 92	DV	62,00	Unnecessary Roughn.	EV	68,00
Bloodstone	DA	62,00	Dyna Blaster	DA	68,00	Indy Car Racing	DV	79,00	Oxyd Magnum	DA	52,00	Software Manager	DV	68,00	Victory at Sea	* EV	79,00
Body Blows	DA	57,00	Eishockey Man. Elm.	DV	86,00	Inherit the Earth	EV	68,00	Pacific Strike	DA	85,00	Space Hulk	DA	79,00	Wall Street Manag.	DV	79,00
Breaking	DA	52,00	Elder Scrolls	EV	68,00	Innocent until Caught	DA	86,00	Pacific Strike SAP	DA	39,00	Space Legends	DA	75,00	War in the Gulf	DV	75,00
Bug Bomber	DA	19,00	Elite 2	DV	68,00	Ishar 2	DV	62,00	Patriot	DA	79,00	Space Quest 4	DV	68,00	Wargame Constuc. Set 2	EV	68,00
Bundesl. Man. 2.0	DV	68,00	Empire Deluxe	DV	68,00	Ishar 3	* EV	79,00	Penthouse H.N. Del.	DV	62,00	Space Quest 5	DV	68,00	Warlords 2	EV	79,00
Bundesl. Man. Hat.	DV	92,00	Evasive Action	DA	62,00	Jordan in Flight	DA	75,00	Peter Pan	DV	65,00	Spelljammer	DV	79,00	Warlords 2 Scen. Buil.	EV	72,00
Burning Steel	DV	80,00	Excellent Games	DA	68,00	Joysoft Classics	DA	50,00	Pinball Dreams 2	DA	39,00	SSN-21 Seawolf	DV	79,00	Werewolf KA50	* DA	68,00
Burning Steel 2	EV	68,00	Eye of Beholder 1	DV	39,00	Jurassic Park	DV	68,00	Pinball Fantasies	DA	62,00	Star Trek 2	DV	86,00	Whales Voyage	DV	75,00
Burning Steel 2	* DV	86,00	Eye of Beholder 2	DV	79,00	Kick Off 3	DV	62,00	Pirates	EV	32,00	Starlord	DV	92,00	Wing Com. Academy	DA	65,00
Burning Steel Data je	DV	39,00	Eye of Beholder 3	DV	79,00	Kind of Magic 4	DV	86,00	Pirates Gold	DV	92,00	Street Fighter 2	DA	62,00	Wing Com. Armada	* DA	75,00
Burntime	DV	79,00	F 1	DA	68,00	Kingmaker	DV	68,00	Pizza Connection	DV	86,00	Strike Com. SAP	DA	39,00	Wizardry 7	DV	86,00
Cannon Fodder	DV	62,00	F-117 A Nighthawk	DA	92,00	Kings Quest 6	DV	79,00	Police Quest 3	DV	68,00	Strike Com. Tact	DA	42,00	World Cup Challenge	DV	68,00
Caribbean Disaster	* DV	79,00	F-14 Fleet Defender	DA	92,00	Krustys Fun House	DA	57,00	Police Quest 4	DV	68,00	Strike Commander	DA	86,00	World Cup USA 94	DV	60,00
Carriers at War 2	EV	79,00	F-15 Strike Eagle 3	DA	92,00	Kyrandia 2	DV	75,00	Power Tactics	DA	68,00	Strike Squad	DA	86,00	World Cup Year 94	DA	68,00
Chaos Engine	DA	55,00	Falcon 3.0	DA	92,00	Lands of Lore	DV	62,00	Prince of Persia 2	DA	68,00	Striker	DV	68,00	World War 2-South Pac.	DA	75,00
Chartbreaker	DV	68,00	Falcon 3.0 MIG 29	DA	57,00	Larry 5	DV	75,00	Privateer	DA	86,00	Stronghold	DV	79,00	Worlds of Legend	EV	52,00
Christoph Kolumbus	DV	79,00	Fantasy Empires	DV	79,00	Last Action Hero	DA	55,00	Privateer Data	DA	42,00	Stunt Island	DV	92,00	WWF Europ. Ramp.	DA	29,00
Civilization	DV	92,00	Fields of Glory	DA	92,00	Legend Faerghail	DV	39,00	Quest for Glory 3	DV	68,00	Subwar 2050	DA	92,00	X-Wing	DA	86,00
Clash of Steel	EV	75,00	FIFA Soccer	* DV	72,00	Lemmings 2	DA	79,00	Quest for Glory 4	EV	68,00	Subwar 2050 Data	* DV	55,00	X-Wing B-Wing	DV	45,00
Comanche	DV	86,00	Fire and Ice	DA	57,00	Links	DA	36,00	Quest for Glory 4	* DV	68,00	Superfrog	* DA	55,00	X-Wing Upgrade	DV	57,00
Comanche Data je	DV	54,00	First Samurai	DA	62,00	Links 386 Data je	EV	45,00	Railroad Deluxe	DA	79,00	SWOTL	DV	39,00	Xenobots	DA	75,00
Companions of Xanth	EV	68,00	Flashback	DV	68,00	Links 386 Pro	DA	92,00	Railway Challenge	DV	68,00	Syndicate	DV	79,00	YoJoe!	DA	62,00
Conqu. of Longbow	DV	68,00	Flugs. 5 Data ab	DV	52,00	Locomotion	DV	18,00	Rally	EV	67,00	Syndicate Data	DV	42,00	Zeppelin	DV	79,00

Hammerpreise! Hammerpreise! Hammerpreise!

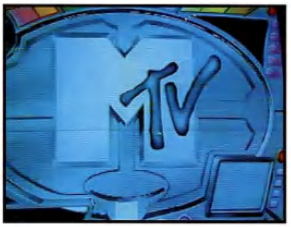
CD-ROM			CD-ROM			CD-ROM			CD-ROM			CD-ROM			CD-ROM		
11th Hour	* DA	128,00	Cyberrace	DV	86,00	Gabriel Knight	DV	79,00	Kyrandia 2	DV	104,00	Protostar	DA	68,00	Summer-Winter-Games	DA	39,00
Aegis Guard.t.Fleet	EV	79,00	Dark Sun	DV	79,00	Goblins 2	DV	92,00	Lands of Lore	DV	92,00	Quantum Gate	EV	98,00	Syndicate Plus	DV	92,00
Alone in the Dark	DV	92,00	Day of Tentacle	DV	92,00	Goblins 3	DV	98,00	Larry 6	* DV	68,00	Quest and Fun	DV	68,00	TFX	DA	92,00
Anstoss incl. WC Ed.	DV	85,00	Der Clou	* DV	80,00	Golden 7	DV	92,00	Larry Collect.	* DV	79,00	Quest for Glory 4	* DV	79,00	The Greatest	DA	52,00
Archon Ultra	DV	68,00	Der Patrizier	DV	86,00	Gunship 2000	DA	62,00	Legend of Kyrandia	EV	79,00	Ravenloft	* DV	68,00	The Hidden Below	* DA	68,00
Battle Isle 2	DV	86,00	Der Planer	DV	86,00	Hannibal+Sharew.	DV	62,00	Lemmings 2	DA	62,00	Rebel Assault	EV	79,00	The Horde	EV	79,00
Battle Isle 2 Data	* DV	50,00	Diggers	DV	68,00	Hattrik!	* DV	86,00	Litil Divil	DA	79,00	Return to Zork	DA	86,00	Theme Park	DV	79,00
Beholder 1-3	DV	86,00	Dracula Unleashed	DA	89,00	History Line	DV	62,00	Lollypop	* DA	68,00	Reunion	DV	75,00	Tie Fighter	* EV	79,00
Beneath Steel Sky	DV	104,00	Dragon Lore	* DV	68,00	Inca 2	DV	110,00	Lucas Cl. Adv.	DV	98,00	Rings of Medusa Gold	DV	79,00	Tornado	DA	92,00
Bioforge	* DV	92,00	Dragonsphere	DA	86,00	Indiana Jones 4+Sharew.	DV	68,00	Lucas Cl. Simu.	DA	79,00	Ringworld	EV	68,00	UFO-Enemy Unkn.	DV	92,00
Bloodnet	* DA	86,00	DSA	DV	68,00	Inferno	* DA	92,00	Mad News	DV	89,00	Sam & Max	* DV	92,00	Ultima 7 Complete	DV	92,00
Burning Steel	DV	86,00	DSA 2	DV	85,00	Innocent until Caught	DV	62,00	Mega Race	DA	68,00	Shadow Caster	DA	92,00	Ultima 8	DV	115,00
Burntime	DV	79,00	Dungeon Hack	EV	68,00	Interplay Comp.	DV	92,00	Might & Magic 3-5	DV	86,00	Sherlock Holmes	DV	92,00	Ultima Underw.1+2	EV	86,00
Caribbean Disaster	* DV	86,00	Elite 2	DV	68,00	Iron Helix	DV	79,00	Monkey Island 1	DA	92,00	Space Hulk	DV	79,00	Under a Killing Moon	* DV	109,00
Civilization+Railr.Deluxe	DV	62,00	Empire Deluxe	DV	68,00	Ishar 3*	EV	79,00	Myst	DA	115,00	Space Quest 1-5	* DV	86,00	Whales Voyage	DV	75,00
Comanche	DV	92,00	Eye of the Storm	DV	79,00	Journeyman Project	DV	68,00	Nomad	DA	62,00	Spellcasting Party Pak	EV	68,00	Wings of Glory	* DV	92,00
Companions of Xanth	EV	68,00	F 1	DA	68,00	Joysoft Classics	DA	50,00	Outpost	DA	86,00	Star Trek	EV	86,00	Wizardry 6+7	DV	86,00
Conspiracy	DV	92,00	Fantasy Empires	DV	68,00	Jurassic Park	DV	68,00	Pinball Deluxe	DA	75,00	Starlord	DV	92,00	Wolfpack	DV	68,00
Core Super Games	DV	68,00	FIFA Soccer	* DV	92,00	Kick Off 3	* DV	62,00	Planit Earth	EV	68,00	Strike Commander	DA	86,00	World Cup USA 94	DV	62,00
Cover Girl Poker	DV	68,00	Forever Growing Garden	EV	68,00	Kind of Magic 4	* DV	68,00	Police Quest 4	* DV	79,00	Stronghold	DV	79,00	World Cup Year 94	DA	68,00
Critical Path	DV	98,00	Formula 1 GP+D.L.Golf	DIV	62,00	Kings Quest 6	DA	86,00	Privateer	DA	98,00	Subwar 2050	* DV	92,00	Zeppelin*	DV	86,00

Versandkosten: 7,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei. Lieferung gegen NN + 3,00 DM ; Ausland nur gegen Vorkasse (EC)

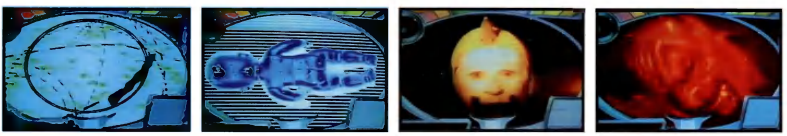
zzgl. 20,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. Q = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Inh. Herr Grzywaczewski

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn Tel. 0 23 71-3 63 30 Fax 0 23 71-3 45 03

Viacom NewMedia



Mit Are You Afraid of the Dark? hat Viacom NewMedia einen indirekten Nachfolger zu Dracula Unleashed in der Mache. Dieses Spiel entsteht in Zusammenarbeit mit dem Fernsehsender Nickelodeon, dem führenden Kinderkanal in Amerika, und wird aus diesem Grund eine Altersgruppe von 8 bis 14 ansprechen. Die Grafiken sehen allerdings reichlich gruselig aus, so daß wahrscheinlich auch eine ältere Zielgruppe an diesem CD-ROM-Spiel interessiert sein könnte. Außerdem wird gerade an einem sehr interessanten interaktiven Spielfilm gearbeitet, der den Titel MTV´s Club Dead trägt. Kaum verwunderlich, wenn man bedenkt, daß Viacom NewMedia der Haupteigentümer von MTV ist! Ziel der Programmierer: Den Film Noir der 40er Jahre, die Sitcoms aus den 50ern, die Detektiv-Serien der 60er und die Cyberpunk-Abenteuer des 21. Jahrhunderts mit der MTV-Experience zu verbinden. Nicht schlecht, aber auch nicht einfach. Warten wir`s ab!



MTVs Club Dead wird das erste interaktive Adventure des erfolgreichsten Musikkanals. Mit Ray Cokes und Kristiane Backer?

Virgin

Virgin fährt große Geschütze auf. Über Legend Of Kyrandia 3, Command and Conquer und Lands of Lore 2 haben wir ja bereits berichtet. Auch bei den CD-ROM-Abenteuern Lost Eden und Creature Shock hat sich nicht viel getan, bis auf das Erscheinungsdatum: November 1994. Die wirklich interessante Neuvorstellung war Mech Commander. Der Mech Commander könnte ein Riesenerfolg werden, zieht man in Betracht, daß Activision mit Mechwarrior 2 nicht so recht in die Gänge kommt und das erste Demo alles andere als vielversprechend war. Zur Grafik: für die Actionsequenzen wurde Bitmap-Grafik mit Texturemapping verwendet, doch gibt es auch über 20 Minuten Videoanimationen zu bestaunen. Für echte Mechwarrior-Fans wird sicherlich noch interessant sein, daß Mech Commander auch gegen-einander mit Hilfe eines Nullmodemkabels gespielt werden kann. Jump & Run-Fans werden ebenfalls nicht enttäuscht. Disneys nächster Kinohit Lion King wird nicht nur für Konsolen und Amiga umgesetzt, nein, diesmal wird auch der PC bedacht. Welch noble Geste! Auf den guten Aladdin darf man sich schon ein wenig früher freuen. Erscheinungstermin ist im Oktober 1994.

Dinos im Anmarsch. Lost Eden nimmt Gestalt an (oben). Mech Commander sieht vielversprechend aus (unten).

11th Hour spart nicht mit Videosequenzen.

NovateK MEDIEN SERVICE

Kurfürstenstr. 1, 45138 Essen, Tel. 02 01-28 89 83, Fax. 02 01-28 89 46

Bürozeiten:
Mo-Fr 10-13 Uhr
15-17 Uhr
Sa 15-18 Uhr

SOUNDKARTEN

CREATIV LABS

Soundblaster DELUXE ... 135,-
- inkl. Lemmings, Indy 500

Soundblaster Pro ... 212,-
- inkl. OPL 3 Chip/Mitsumi Interface

dto. jedoch Matsushita Interf. ... 212,-
Soundblaster Pro Microchannel ... 388,-
Soundblaster 16 Basic ... 265,-
- ohne ASP und Software

ASP-Nachrüst-Chip ... 118,-
Waveblaster ... 359,-
Soundblaster 16 Multi CD ... 349,-
- Soundblaster 16 ohne ASP
3 CD-ROM Schnittstellen: Sony, Creative, Mitsumi

Soundblaster 16 Multi CD ASP ... 409,-
- wie oben, jedoch mit ASP

Soundblaster 16 SCSI II ... 405,-
- Adaptec SCSI

Soundblaster 16 SCSI II ASP ... 469,-
- wie oben, jedoch ASP

CPS

Audioblaster Junior ... 99,-
Audioblaster 2.5 ... 169,-
- Mitsumi/Panasonic CD-Interface
- Allegro Vollversion

Audioblaster Pro 4.0 ... 235,-
- OPL 3 Chip
Allegro Vollversion

Audioblaster Pro 16 ... 316,-
16 Bit Sampling und OPL 3 Chip
- Allegro Vollversion
- mit Kopfhörer und Mikrofon

ROLAND

SCC-I Soundkarte + MIDI ... 915,-
Prof. Sound und Midi auf einer Steckkarte

SCC-I Soundkarte ... 1100,-
wie oben + Software Ballade Band in the Box

CM 500 ... 1798,-

Orchid:

Gamewave 32 ... 316,-
16 Bit ISA-Slot
- CD-ROM Schnittstelle für Sony und Mitsumi
- 4 Jahre Garantie
- SB, Adlib, Roland MT32, General Midi, kompatibel

Soundwave 32 ... 495,-
- wie oben, + CODAC Chip Analog Devices 1848

Sonstige:

Gravis Ultrasound ... 315,-
8 Bit optional 16 Bit

SPEA V7-MEDIA FX ... 449,-
16 Bit Wavetable Soundcard

Sound Galaxy NX ... 114,-
- inkl. 2 Lautsprecher, CD-ROM Midi-Interface

Sound Galaxy NX pro 16 ... 439,-
- 16 Bit, Stereo, inkl. Kopfhörer und Mikrofon

ATI Stereo FX ... 185,-
ATI Stereo FX mit Boxen ... 239,-
LOGI Audioman ... 235,-
LOGI Soundman 16 ... 269,-
Pro Audio Spectrum ... 325,-

CD-ROM Laufwerke:

Panasonic CR 562B ... 389,-
- CD-ROM CD-562 (Doublespeed)
- benötigt SB-16 o. SB-Pro als Controller

dto., inkl. Controller ... 395,-
CREATIVE CD ROM Upgrade ... 529,-
- CD-ROM 563-B Double Speed CD-ROM-Drive
- Aldus Photostyler SE
- benötigt SB-16 o. SB-Pro als Controller

CREATIVE OMNI CD ... 625,-
- CD-ROM 563-B Double Speed CD-ROM-Drive
- inkl. 8 Bit ISA-Controller

MITSUMI LU005S, intern ... 319,-
- auch für Audio-Blaster geeignet, inkl. Interface-Karte

MITSUMI Single Session FX001 S ... 369,-
- mit Interface-Karte

MITSUMI Double Speed FX001 D ... 395,-
- Multisession kompatibel
- XA vorbereitet
- mit Interface-Karte

ORCHID Doublespeed CD-ROM-Drive ... 455,-
- XA, Photo Session, Energiesparmodus, 307 KB/s

NEC intern, SCSI, TRIPLE SPEED ... 849,-
Controller-Karte zu NEC ... 145,-
CPS CD-ROM Laufwerk ... 385,-
- Doublespeed intern

Interface-Karte zu CPS CD-ROM ... 49,-

CD-ROM BUNDLES:

CD 16 Creative Pack ... 1199,-
- Soundblaster 16 ASP
- Matsushita SCD-563 CD-ROM-Drive
- 10 Multimedia-Programme auf 7 CDs

CD 16 Premium Pack ... 1155,-
- Soundblaster 16 (inkl. Mikrofon)
- CD-ROM 563-B Double Speed CD-ROM-Drive
- Stereo Lautsprecher
- Creative Voice Assist
- CD-ROM Titel: Aldus Photostyler SE, Macromedia Action 2.5, Mathematica Tempra, HSC Interactive SE, PC Animate Plus, Toolw. Encyclopedia, The Animals

CD 16 Performance Pack ... 915,-
- Sound Blaster 16 (inkl. Mikrofon)
- CD-ROM 563-B Double Speed CD-ROM-Drive
- Stereo-Lautsprecher
- Creative Voice Assist
- Software: Multimedia, Encyclopedia, The Animals, Aldus Photostyler SE, Just Grandma & me, Where in the World is Carmen San Diego

CD Discovery Pack ... 699,-
- Soundblaster Pro
- CD-ROM 563-B Double Speed CD-ROM-Drive
- Stereo-Lautsprecher
- CD-ROM Titel: Just Grandma & me, Loom, The Animals, Monkey Island, Where in the World is Carmen San Diego

CD 16 Edutainment Kit ... 1260,-
- Soundblaster 16 ASP (inkl. Mikrofon)
- CD-ROM 563-B Double Speed CD-ROM-Drive
- Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- CD-ROM-Titel: Swotl, Monkey Island, Loom, Sherlock Holmes, Multimedia Encyclopedia, Carmen San Diego, Just Grandma & me, The Animals

CD-ROM Bundle 1 ... 529,-
- Soundblaster PRO deluxe & Mitsumi Drive LU005 S

CD-ROM Bundle 2 ... 429,-
- Soundblaster PRO & Sony CDU 31 a

ORCHID Mega-Pack ... 965,-
- Soundwave 32 & CD-ROM-Drive

Zubehör:

Impression Encoder ... 285,-
- VGA to PAL Converter
- Externes Gerät, Ausgang für PC-Monitor

Midiblaster ... 355,-
Movieblaster ... 345,-
- Video Overlay-Karte mit Bildspeicher

Video Blaster ... 659,-
TV Coder von Creative ... 285,-
- VGA-TV-Wandler, läuft mit Video Blaster

TV Movie Blaster ... 745,-
- neue Version, Stereo-Kabel-TV-Tuner, Video
- 2 Videoeingänge

Allegro ... 49,-
Allegro pro ... 180,-
Cakewalk Professional ... 409,-
Developer Kit MS-DOS ... 125,-
Digital Morph ... 225,-
MCS Stereo Animation ... 99,-
Midi Kit mit Cakewalk ... 92,-
Midi Kit mit Voyetra ... 59,-
Tetra Compositor ... 119,-
Video Blaster Developer Kit ... 129,-
Talking Blaster 2.0 ... 79,-
CD-Caddy ... 25,-
Stereo Chips ... 45,-
Stereo-Mono-Kabel ... 25,-
Midi-Adapter-Kabel ... 39,-
Duales Joystick Kabel ... 15,-
Verlängerungskabel 1,80 m ... 13,-

Boxen:

Screenbeat, Aktivboxen ... 43,-
Screenbeat Netzteil ... 23,-
BOSE Room Mate ... 765,-
CREATIVE Activ-Lautspr.SBS 300 ... 209,-
- 10 Watt Ausgangsleistung pro Kanal, inkl. Netzteil

JOYSTICKs

ADVANCED GRAVIS:

Qualitäts-Joystick schwarz ... 69,-
dto. transparent ... 69,-
Analog pro, schwarz ... 75,-
Eliminator Gamecard ... 54,-
dto. Micro Channel ... 89,-
Game Pad ... 46,-

***Thrustmaster* Weapon Control-Mark 2** ... 225,-
***Thrustmaster* Flight Control** ... 179,-
***Thrustmaster* Flight Control pro** ... 265,-
***Thrustmaster* Rudder Pedals** ... 255,-
***CH-PRODUCTS:* Flight Stick** ... 84,-
***CH-PRODUCTS:* Flight Stick pro** ... 143,-
Virual Pilot (prof. Flughorn) ... 149,-
Mach 3 ... 69,-
Automatic 3 (Gamecard) ... 78,-
Cyberman ... 185,-
Deluxe Joystick P6 ... 27,-

CD-ROM

■ Alone in the Dark ... DV 87.90
■ Alone in the Dark 2 ... DV 82.90
B17/Silent Service II ... 84.90
Battle Chess ... 73.90
■ Battle Isle II (ca. Ende März) DV 88.90
■ Battles of Time ... 57.90
■ Bertelsm. Universallexi. ... DV 113.90
■ Bertelsm. Geschichtslexi ... DV 113.90
■ Bertelsm. Wirtschaftslexi ... DV 113.90
■ Big 100 ... 63.90
Blockout + SHAREWARE ... 27.90
Blue Force ... 79.90
Burntime ... DV 75.90
■ Burning Steel inkl. Missio. DV 87.90
Carmen World Deluxe ... 131.90
■ Carmen USA Deluxe ... 129.90
Case of Cautions Condor ... 92.90
Castle Master/3D Constr. Kit ... 99.90
Chess Maniac ... 103.90
Chessmaster pro (Windows) ... 98.90
Cica MS Windows ... 39.90
■ City 2000 ... 80.90
■ Comanche inkl. Missio. 1+2 DV 93.90
Composer Quest ... 107.90
■ Conspiracy ... DV 105.90
Cover Girl Poker ... DV 72.90
Curse of Enchantia ... 59.90
■ Cyberrace ... DV 82.90
■ Das schwarze Auge ... DV 66.90
■ Day of Tentacle ... DV 91.90
Der Patrizier ... DV 86.90
■ Der Rasenmäher Mann ... DV 80.90
■ Digital Love ... 55.90
■ Distant Suns ... DV 145,00
Dracula Unleashed ... 80.90
■ Dragonsphere ... DA 85.90
Dune ... DA 108.90
■ Dungeon Hack ... 69,90
Eco Quest ... DA 76.90
Eric the Unready ... 71.90
■ Erotica Vol. 1 ... 37.90
Eye of Beholder III ... 83.90
Eye of Beholder Tril. ... DV 87.90
■ F-15 Strike Eagle 3 ... 84.90
F117A/F15 St.-Op. Desert Strike ... 84.90
■ FALK City Guide 2 CDs ... DV 56.90
■ Fantasie Empire ... 67.90
Fatty Bears ... 81,90
■ Gabriel Knight ... 73.90
Game Pack II ... 69.90
- Schach, Backgammon, Bruce Lee, Robot Tank, Cribbage King, Loopz, Puzzle G., Dame, Beyond .. Life + Death
■ Games Games Games Vol. 1 ... 68,90
- Indiana Jones 3, Rings of Medusa, Invest, Transworld, Rolling Ronny
■ Games Games Games Vol. 2 ... 68,90
- Monkey Island, Crown, Logical, Oil Imperium, Tennis Cup 2
■ Gateway 2 ... 77,90
■ Girls '94 ... DV 53,90
Gobliins 2 ... DV 87,90
Goblins 3 ... DV 92,90
■ Golden 7 ... DA 86,90
- Kings Quest 5, Larry 5, Red Baron, Heart of China, Great courts II, Shanghai 2
Greatest ... DA 71,90
Hall of Fame ... 99,90
■ Herbert Grönemeyer (Chaos) ... 35,00
History Line ... DV 69,90
Hound of Baskerville ... 65,90
Humans 1 + 2 ... DA 63,90
Inca ... DV 103,90
Inca II ... DV 103,90
Indiana Jones 4 ... 80,90
■ Inside OS/2 ... DA 54,90
Invest + SHAREWARE ... 27,90
Iron Helix ... DV 76,90
Jones in the fast Lane ... 76,90
■ Journeyman Project ... 65,90
Jurassic Park ... DV 66,90
Just Grandma and me ... 85,90
Jutland ... 109,90
Kings Quest V ... DA 78,90
Kings Quest VI ... DA 76,90
Labyrinth of Time ... 69,90
Laura Bow II ... DA 75,90
Legend of Kyrandia ... DA 73,90
■ Lemmings + More Lemmings ... DA 66,90
■ Links Collections ... 75,90
- Links, Course Bay Hill, Firestone, Bountiful
Loom ... DA 81,90
Lord of the Rings ... DA 87,90
Lords of Doom + SHAREWARE ... 27,90
Lost in Time ... DV 92,90
Lost Treasures I ... 57,,90
Lost Treasures II ... 51,90
Lucas Arts Classics Advent. ... DV 97,90
- Loom, Zak McKracken, Maniac Mansion, Indi 3, Monkey Island 1
Mad Dog McGree ... 80,90
Magnetic Scroll C ... 69,90
Malonys ... DA 58,90
Mamals Multi ... 84,90
Man Enough ... 77,90
Mantis plus ... 125,90
■ Mars Explorer ... DA 97,90
■ Microcosm ... 99,90
■ Might + Magic 3-5 ... DV 87,90
Mindscape Compilation ... 102.90
Mixed up M. Goose ... 67.90
Monkey Island 1 ... 90.90
Monster Disk ... 87.90
Motor Stars ... 86.90
MUDS + SHAREWARE ... 27.90
Murder Makes St. Deadfe ... 103.90
Napoleonics ... DA 79.90
■ Nomad ... DA 53.90
North Polar ... 177,90
Off Limits! Epic Shareware ... DA 27,90
Promedia Grafikpower ... DV 154.00
Protostar ... DA 66.90
Psycho Killer ... 72,90
Putt Putt Fun Pack ... 70,90
■ Putt Putt Moon ... 79,90
Quest & Fun ... DV 64,90
- Kings Quest 5, Larry 5, Red Baron
Realms ... 72.90
Rebell Assault ... 80.90
Red Storm Rising/Carrier Com. DA ... 99.90
■ Reno 1 ... DA 51.90
Return of Phantom ... 84.90
Return to Zork ... DA 78.90
Rick Savage Pool Soccer ... DA 99.90
Rings of Medusa + SHAREWARE ... 27.90
Ringworld ... 66,90
Shakespeare ... 67,90
Sherlock Holmes I ... 112,90
Sherlock Holmes II ... 112,90
Sherlock Holmes III ... 99,90
Shuttle ... DV 108,90
Space Quest IV ... DA 76,90
■ Spaceward HO! ... DV 69,90
■ Spellcasting Triplepack ... 66,90
Spirit of Adventure + SHAREWARE ... 27,90
■ Star Wars Chess ... 86,90
■ Strike Commander ... DA 82,90
■ Stronghold ... 80,90
Swotl inkl. 3 Miss ... 72,90
Tennis Cup 2 ... 27,90
TFX ... DA 86,90
The 7th Guest ... DA 89,90
Tony la Russa II ... 76,90
■ Toor! ... DV 52,90
Tornado ... DA 76,90
Town with no Name ... 64,90
Transworld + SHAREWARE ... 27,90
Ultima Underw/Wing Com. 2 ... 93,90
Ultima Underworld 1 + 2 ... 85,90
Visual Hot Girls ... 53,90
Wild Places ... 81,90
Willy Beamish ... 89,90
Wing Commander I/Miss I + II ... 99,90
Wing Commander I/Ultima 6 ... 109,90
Wing Commander 2, - inkl. 2 Missionen + Speech Pack ... 110,90
■ Winter Olympics ... 72,90
World Atlas ... 94,90
Wrath of Demon ... 82,90
Kodak Photo Access ... 51,90
Mitsumi Photo Viewer ... 63,90

LÖSUNGSHEFTE

Alone in the Dark 1/2 ... je 15,90
Amberstar ... 9,90
Bane of the Cosmic Forge ... 15,90
Bard's Tale III ... 24,90
Betrayal at Krondor ... 15,90
Blue Force ... 15,90
Buck Rogers II ... 15,90
Conquest of Long Bow ... 14,90
Cruise for a Corps ... 15,90
Curse of Enchantia ... 15,90
Darksun ... 15,90
Day of Tentacle ... 15,90
Der Schatz im Silbersee ... 15,90
Eco Quest I + II ... je 14,90
Elvira 2 ... 15,90
Eternam ... 15,90
Eye of the Beholder 1-3 ... je 15,90
Freddy Pharkas ... 15,90
Gabriesl Knight ... 15,90
Gobliins 2/3 ... je 15,90
Hand of Fate ... 15,90
Heart of China ... 14,90
Inca 2 ... 15,90
Indiana Jones 3 + 4 ... je 14,90
Innocent until caught ... 15,90
Ishar II ... 15,90
King's Quest 1-6 ... je 14,90
Lands of Lore ... 15,90
Larry 1-6 ... je 15,90
Laura Bow 2 (Dagger of ..) ... 14,90
Legacy ... 15,90
Legend ... 15,90
Legend of Kyrandia ... 9,90
Lost Files of Sherlock Holmes ... 15,90
Lost in Time ... 15,90
Lure of Temptress ... 15,90
Maniac Mansion ... 14,90
Martian Dreams ... 21,90
Might + Magic 3-5 ... je 15,90
Police Quest 1-4 ... je 15,90
Quest for Glory 2-4 ... je 15,90
Return of Phantom ... 15,90
Return to Zork ... 15,90
Sam + Max ... 15,90
Secret of Monkey Island 1-2 ... je 14,90
Shadow Caster ... 15,90
Simon the Sorcerer ... 15,90
Space Quest 1-5 ... je 14,90
Star Treck 2 ... 15,90
Treasures of Sav. Front ... 15,90
Ultima 7 Teil 1 + 2 ... je 15,90
Ultima Underworld 1 + 2 ... je 15,90
Veil of Darkness ... 15,90
Waxworks ... 15,90
Wing Commander Handbuch ... 14,90
Wizardry 7 ... 15,90
Xanth ... 15,90
Zak McKracken ... 9,90

Gesamtkatalog gegen eine Schutzgebühr von 5,- DM

Versand: Vorkasse oder Nachnahme zzgl. 9,- DM

Finanzierung ab 500,- DM über unsere Hausbank möglich! Fragen Sie uns!

Alle Bestellungen, die montags in der Zeit von 11 - 12 Uhr bei uns telefonisch eingehen, erhalten 10 % Nachlaß

Interview mit Danielle P. Bunton

Kampf der Gesc

Warum werden Computerspiele zum größten Teil von männlichen Spielern gezockt? Warum werden Computerspiele fast ausschließlich für Männer entwickelt? Warum vernachlässigt man das riesige Marktsegment „weiblicher Gamer" so sträflich? Dani Bunton (M.U.L.E., Global Conquest) hat ihre eigenen Ideen zu diesem Thema.

Als Dan Bunton war sie ein Spieledesigner der ersten Stunde. Sein Meisterwerk M.U.L.E. wird bis heute von den meisten Programmierern als Meilenstein angesehen und in den Netzwerken der Welt gespielt. Dan Bunton ist nicht mehr! Vor zwei Jahren unterzog er sich einer Geschlechtsumwandlung. Das Resultat: Danielle P. Bunton, eine attraktive, selbstbewußte Frau, die es sich zum Ziel gesetzt hat, den Computerspielemarkt auch weiblichen Spielern zu erschließen. Im folgenden Interview mit Markus Krichel erfahren Sie alles Wissenswerte über eine außergewöhnliche Person.

***PC Games:* M.U.L.E. ist eines der erfolgreichsten Spiele der Welt. Dürfen wir auf einen Nachfolger hoffen?**

Dani Bunton: Schwer zu sagen. Wir hatten eine fast fertige Version, die Electronic Arts zunächst für das Mega Drive veröffentlichen wollte. Kurz vor der Veröffentlichung war man bei EA der Ansicht, das Spiel brauche mehr Kanonen und Bomben - eine Meinung, die ich nicht teilte. Daher habe ich mich entschlossen, meinen Vertrag mit EA aufzulösen.

PCG: Und die ganze Kohle einfach sausen zu lassen?

D. B.: Ich hatte keine Wahl. Bei den heutigen Preisen ist es für eine einzelne Designerin unmöglich, ein Spiel selbst zu finanzieren. Und ich werde niemals meine Persönlichkeit kompromittieren und etwas veröffentlichen, mit dem ich nicht übereinstimme.

PCG: Glaubst Du, daß die großen Softwarefirmen die künstlerische Freiheit der Designer einschränken, um marktgerechte Produkte mit besseren Verkaufschancen zu produzieren?

D.B.: Klar! Erfolg führt zu einer gewissen Engstirnigkeit. Dabei geht natürlich die Individualität des Einzelnen voll baden. Diese Leute kommen mir vor wie ein Fußballspieler, der zwar ein Tor schießen will, aber trotzdem nicht aufhört zu dribbeln. Das Ganze ist wirklich ironisch. M.U.L.E. wurde 1983 mit einem minimalen Budget und maximaler Kreativität entwickelt, und ich hatte sämtliche Freiheiten. Heute sind die Softwarefirmen Weltunternehmen, die selbst kleinste Risiken scheuen.

PCG: OK! M.U.L.E. ist also vorerst gestorben. Wie geht's weiter mit Dir?

D.B.: Ich habe gerade einen Vertrag mit Intervall Research abgeschlossen. Intervall Research ist eine klassische „Think Tank Firma", die sich mit der Erschließung neuer Marktsegmente befaßt. Meine Aufgabe besteht darin, Computerspiele zu entwickeln, die auch für Mädchen interessant sind.

PCG: Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß 96% aller Computerspieler männlich sind. Wie könnte ein solches Spiel aussehen?

D.B.: Weniger Gewalt, weniger Konkurrenzdenken. Nicht, daß Frauen frei von Konkurrenzdenken sind. Frauen gehen z. B. gerne Verbindungen mit anderen Frauen ein, um sich gegen ein größeres Übel zu wehren. Seht Euch einfach mal an, wie Mädchen miteinander spielen und wie Jungen miteinander spielen. Die Unterschiede werden dann sehr leicht klar.

hlechter

PCG: Vergib mir bitte, aber sind das nicht alles Klischees?

D.B.: Es sei Dir vergeben. Trotzdem sind diese Klischees teilweise wahr. Die Betonung liegt auf teilweise. Wir werden mit Sicherheit keine Produkte wie „Barbie geht einkaufen" auf den Markt bringen. Ich habe noch eine Menge Arbeit vor mir. Ich sehe ein Spiel, das mehreren Spielerinnen erlaubt, gemeinsam auf ein Ziel hinzuarbeiten.

PCG: In der letzten Zeit hatten wir aber Spiele mit Hauptdarstellerinnen: Rosella aus King's Quest oder Zanthia aus Hand of Fate. Dennoch waren keine bemerkenswerten Unterschiede im Kaufverhalten zu verzeichnen.

D.B.: Ein weiteres Problem besteht darin, weibliche Zielgruppen überhaupt zu erreichen. Wieviele Mädchen gehen denn in die Softwareläden? Meine Aufgabe ist herauszufinden, was zu tun ist. Die Erschließung dieses Marktes übernehmen andere.

PCG: Glaubst Du, daß Deine Geschlechtsumwandlung Dir einen besseren Einblick in die Psyche der Mädchen gibt?

D.B.: Nein.

PCG: Vielen Dank für dieses Gespräch.

D.B.: Ich hoffe, daß auch einige Mädchen dieses Interview lesen.

(Anmerkung der Redaktion: Momentan hat PC Games 97% männliche Leser, wobei diese Zahl schon sechs Monate alt ist. In der nächsten Ausgabe können wir vielleicht schon neuere Zahlen bieten!)

Dani Bunton ist 45 Jahre alt und Mutter von zwei Kindern. Sie entwickelt Computerspiele seit 1978. Neben M.U.L.E veröffentlichte sie 12 weitere Spiele, darunter Seven Cities of Gold, Command HQ, Global Conquest und Heart of Africa.

Im Westin Hotel wurde vor wenigen Wochen die Game Developers Conference abgehalten.

Theme Park (deutsch, PC)	79,-
Terminator Rampage (deutsch , PC)	59,-
Day o.t. Tentacle (deutsch, PC)	79,-
Theme Park CD (deutsch, PC, Am	89,-
Pizza Connection (deutsch, PC, Am)	89,-
Burning Steel (deutsch, PC)	69,-
FIFA Soccer (deutsch, PC)	79,-
Eye o. t. Beholder 3 (deutsch., PC)	59,-
Wing Com. Armada (dt. Anl. PC)	79,-
X-Wing (dt. Anl, PC)	79,-
Indy 4 (deutsch.,PC. Am)	39,-
Monkey Island 2 (deutsch,PC, Am)	39,-
Mad TV (deutsch, PC, Am)	29,-
Might & Magic 5 (deutsch, PC,)	69,-
Tie Fighter (PC)	89,-
Comanche (deutsch, PC)	59,-

Alle aktuellen Spiele für PC, Amiga, ST, SNES und MegaDrive auf Anfrage
Spiele-Raritäten für alle Systeme

Computerstudio

Neue und gebrauchte Spiele zu Spitzenpreisen.
Volle Garantie, Virengeprüft, ungeschlagener Service.
Fordern Sie unsere Liste an oder besuchen Sie unser Ladengeschäft, Spiele auf 100m².
Händleranfragen erwünscht.

Computerstudio Pauls & Picard
Blumenstraße 6
42853 Remscheid
Tel. 02191 - 41022

Versand per Nachnahme 10 DM. Bei Vorkasse oder ab 150.-DM Bestellwert portofrei!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Theme Park

Digitales D

Wo findet man quengelnde Kinder, genervte Eltern, penetrant lächelnde Angestellte, „Snacks“ ab 30 Mark und endlose Warteschlangen? Richtig - im Vergnügungspark! Oder in unserem Spiel des Monats: Theme Park von Bullfrog.

Wenn die Disney-Company ein neues Projekt in Angriff nimmt, wird daraus mit ziemlicher Sicherheit ein gigantisches Geschäft - meistens jedenfalls. Mit dem Freizeitpark Euro Disney Ressort bei Paris ging die Rechnung allerdings nicht ganz auf; immerhin können die Aktionäre des französischen Rummelplatzes mit ihren Anteilen inzwischen die Wohnungswände tapezieren, nachdem der Kurs von 160 auf knapp 30 Franc gefallen ist.
Trotz der kräftig gerührten Werbetrommel floppte Euro Disney im ersten Anlauf. Gesalzene Eintrittspreise, überdimensionierte Hotels, kitschige Souvenirs und die astronomisch hohen Preise für Popcorn, Eiscreme und Pizza sind nur einige der Gründe für die kostspielige Bauchlandung. Darüber hinaus bietet der Freizeitpark nur wenige Attraktionen, die der deutsche Erholungssuchende nicht auch vor der Haustür vorfinden würde. Kaffeetassen-Karussells und eher biedere Berg- und Talbahnen vom Schlage eines „Big Thunder Mountain“ versetzen geschröpfte Familienväter und verwöhnte Kids

Das aufwendige Intro

nicht gerade in Verzückung. Sie werden sich jetzt sicher fragen, was dieses Vorgeplänkel eigentlich mit Theme Park zu tun hat. Ob Sie´s glauben oder nicht: Das IST Theme Park. Mit der neuesten Kreation von Bullfrog (Populous, Powermonger, Syndicate) können Sie beweisen, daß Sie vom Management eines Freizeitparks mehr verstehen als die Chefetage von Disney.

Spaß muß sein

Die Zielvorgabe lautet: Bauen Sie ein Unterhaltungs-Imperium auf, wie es die Welt noch nicht gesehen hat. Dazu brauchen Sie zum einen Startkapital, das Sie von Ihrer verstorbenen Tante erben, und zum anderen ein hübsches Fleckchen Erde für Ihr Freizeitparadies. Beides ist je nach Schwierigkeitsgrad zur Genüge vorhanden. Ihren ersten Park eröffnen Sie in der Heimat von Bullfrog, nämlich in Großbritannien. Mangels preiswerter Alternativen müssen Sie mit dem für solche Projekte nicht gerade geeigneten Klima vorliebnehmen. Wenn Ihre Brieftasche zu einem späteren Zeitpunkt aus allen Nähten platzt, dürfen Sie sich auch in anderen Ländern niederlassen, beispielsweise in den USA und sogar in der Antarktis.
Vor dem Parkgelände samt Kassenhäuschen befindet sich eine Bushaltestelle, wo die Besucher aus der nahen Umgebung abgeladen werden. Mit der Maus legen Sie SimCity-like Pfade an und bestimmen, welche Attraktion wo gebaut werden soll. Kleiner Haken: Anfangs stehen lediglich Langweiler wie Hüpfburg, Karussell, ein Baumhaus sowie eine Geisterbahn zur Verfügung. Wer eifrig in die Entwicklung

Is´ mir schlecht: Nach dem Genuß unserer exquisiten Pommes de terre à la mayonaise verfärbt sich die Gesichtsfarbe der Dame leicht ins Grünliche.

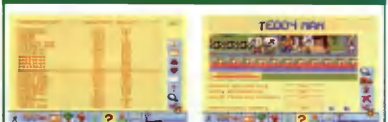
Die Attraktionen

neuer Fahrgeschäfte investiert, wird seinen Kunden schon bald Achterbahnen und Riesenräder bieten können.

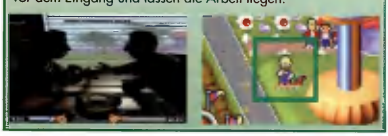
Das Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten

Die teuren Anlagen werden hauptsächlich durch Eintrittsgelder und die lukrativen „Shops" finanziert. Für hungrige Mägen und trockene Kehlen gibt's Fast Food aus dem Stehimbiß. Angefangen von triefenden Pommes Frites über Softeis bis hin zu Süßigkeiten reicht das kulinarische Angebot; dazu wird kalter Kaffee und lauwarme Cola gereicht. Wer es gerne etwas nobler hat, spendiert den Gourmets ein Steakhaus und einen Saloon. Preis und Qualität der Häppchen lassen sich selbstverständlich bis ins kleinste Detail festlegen. Normalerweise werden die Shops

Men at Work



Natürlich benötigen Sie für Ihren Park auch Personal. Neben Müllmännern, Gärtnern und Ordnungskräften müssen Sie Handwerker einstellen, die die Fahrgeschäfte im Schadensfall absperren und mit dem Schweißbrenner reparieren. Wenn die Jungs nichts zu tun haben, packen sie ihren Picknickkorb aus, setzen sich auf eine rot-weiß karierte Tischdecke und kauen genüßlich an ihrem Käsebrot.
Wartende Parkbesucher hinter Absperrungen werden von „Entertainern" unterhalten, die sich mit den Kindern fotografieren lassen und Autogramme geben. Natürlich verlangen die Herrschaften in Overall, Latzhose und Faschingskostüm jeden Monat ein anständiges Gehalt. In zähen Verhandlungen mit der Gewerkschaft werden die Konditionen ausgehandelt; per Mausklick geht man auf das Angebot des Gegenübers ein oder zieht seine Hand vor dem Einschlag noch einmal zurück. Aber Vorsicht: Kommt es zu keiner Einigung, bevor die Knusperkekse auf dem Tisch verzehrt sind, schrauben die Arbeitnehmer ihre Ansprüche bei der nächsten Runde mächtig in die Höhe. Um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, demonstrieren sie mit Plakaten und Transparenten vor dem Eingang und lassen die Arbeit liegen.



Per Mausklick rufen Sie detaillierte Informationen über die Fahrgeschäfte ab und stellen sie auf die Bedürfnisse der Besucher ein.

Die Shops

Meinungsumfrage

Beim Spaziergang durch Ihren Park gehen den Besuchern allerlei Gedanken durch den Kopf. Anhand einer „Denkblase" können Sie erkennen, über was sich die jeweilige Person gerade ärgert oder freut. Je nach Färbung der Symbole (Gelb = Nahrungsmittel, Weiß = Gefühlszustand usw.) lassen sich daraus Rückschlüsse ziehen, in welchen Bereichen es Probleme gibt. Insgesamt umfaßt die illustre Kollektion der „Thought Bubbles" 31 verschiedene Bildchen.

automatisch mit Nachschub beliefert; im Full-Modus müssen Sie die Zutaten hingegen eigenhändig auf den Warenmärkten ordern.

Beinahe schon sträflicher Leichtsinn wäre es, wenn man die finanzkräftigen Dreikäsehochs ohne einen Teddybären oder zumindest einen Luftballon nach Hause fahren lassen würde. Das letzte Taschengeld luchst man den Knirpsen schließlich mit Büchsenwerfen und „Entenangeln" ab. Bedient wird Theme Park mit der Maus, allerdings ist es oft schneller, mit einem Hot-Key die gewünschte Funktion aufzurufen. Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit lassen sich während des laufenden Spiels in drei bzw. vier Stufen regulieren, der Bildschirmmodus darf gewechselt werden und den Stand der Dinge können Sie jederzeit auf die Festplatte speichern. Mit der Iconleiste haben Sie schnellen Zugriff auf die verschiedenen Attraktionen und Geschäfte, die Personalabteilung sowie das Bankkonto Ihres Unternehmens.

Pfusch am Bau

Den meisten Spaß macht natürlich das Bauen des Parks. Aber genau hier hakt die ansonsten sehr durchdachte Maussteuerung: Auf einen Klick reagiert das Spiel immer leicht verzögert - wenn überhaupt. Deshalb kommt es immer wieder vor, daß man versehentlich ganze Delphinarien an einer falschen Stelle errichtet. Am augenfälligsten wird dieser Makel bei der Konstruktion von Achterbahnen, bei der man dank der unglücklichen Perspektive mit ähnlichen Problemen wie beim U-Bahnbau in SimCity 2000 konfrontiert wird. Die Grafik hinterläßt ebenfalls gemischte Gefühle. Einerseits glänzt Bullfrog mit urkomischen und liebevollen Animationen (z. B. stilechte Westernshows, Ritterturniere, sich übergebende Gäste etc.), andererseits läßt die Geschwindigkeit des Programms stark zu wünschen übrig. Wenn der Park nur mit Irrgärten, Riesenrutschen und Spielwarenläden bestückt wird, läuft das Spiel

Jeder einzelne Besucher kann mit einer Art „Röntgenblick" genau analysiert werden.

dynamite soft
Tel:07733/3366

PC

1942-Pacific Air War	DA	87,95	Pinball Dreams	DA	60,95
Al-Qadim	EV	67,95	**Pinball Dreams Data**	**DA**	**38,95**
Anstoss	DV	64,95	Pinball Fantasies	DA	60,95
Anstoss World Cup Ed.	DV	55,95	**Pizza Connection**	**DV**	**81,95**
Arcade Pool	DA	39,95	Privateer	DA	81,95
Battle Isle 2	DV	75,95	Return of Med. Gold	DV	77,95
Bloodnet	DA	83,95	Reunion	DV	71,95
Bundesl.M. 3 Hattrick	DV	88,95	Robinson Requiem	DV	66,95
Cannon Fodder	DV	60,95	Rüsselsheim	DV	66,95
Chartbreaker	DV	67,95	S.U.B.	DV	66,95
Christoph Kolumbus	DV	75,95	Sabre Team	DV	77,95
Cool Spot	**DA**	**55,95**	Sam & Max	DV	80,95
Das Schw. Auge 2	DV	77,95	**Scooters Zauberschl.**	**DV**	**66,95**
Dangerous Streets	DA	51,95	Sierra Soccer	DV	69,95
Death or Glory	**DV**	**88,95**	Sim City 2000	DV	80,95
Der Clou	DV	77,95	SSN-21 Seawolf	DV	77,95
Der Planer Extra	DV	43,95	**Superfrog**	**DA**	**57,95**
Die Siedler	**DV**	**75,95**	Starlord	DV	86,95
F 1	DA	67,95	**Star Trek 2**	**DV**	**84,95**
FIFA-Intern. Soccer	**DV**	**71,95**	Strike Squad	DA	86,95
Hanse-Die Exped.	DV	45,95	Subwar 2050 Missions	DV	61,95
Hexx, Heresy o.t.W.	DA	69,95	T F X	DA	81,95
Indy Car R. Tracks	DA	39,95	Task Force 1942	DA	86,95
Intern. Sens. Soccer	DV	42,95	The Chaos Engine	DA	60,95
Kick Off 3	**DV**	**61,95**	**Theatre of Death**	**DA**	**67,95**
Mad News	DV	75,95	**Theme Park**	**DV**	**77,95**
Magic of Endoria	DV	77,95	**Tie Fighter**	**DA**	**79,95**
Mortal Kombat	DA	58,95	Ultima 8-Pagan	DV	81,95
Outpost	**DV**	**77,95**	Werewolf KA 50	DA	67,95
Overlord	**DA**	**67,95**	**Wing Comm. Armada**	**DA**	**75,95**
Pacific Strike	DA	81,95	**World Cup USA '94**	**DV**	**60,95**
Peter Pan	**DV**	**63,95**	**World Cup Year '94**	**DA**	**67,95**

CD ROM

Anstoss World Cup Ed.	DV	83,95	Microcosm	DA	101,95
BAT 2	DV	77,95	**Outpost**	**DV**	**83,95**
Battle Isle 2	DV	83,95	Pinball Dreams Del.	DA	72,95
Battle Isle 2 Scenery	**DV**	**50,95**	Privateer	DA	95,95
Beneath a Steel Sky	DV	101,95	Police Quest 4	DV	79,95
Carribbean Disaster	DV	84,95	Quest for Glory 4	DV	77,95
Day of the Tentacle	DV	86,95	Ravenloft	EV	77,95
Der Clou	DV	77,95	Rebel Assault	DV	86,95
Der Planer + Extra	DV	83,95	Reunion	DV	71,95
FIFA-Intern.Soccer	**DV**	**89,95**	**Sam & Max**	**DV**	**88,95**
Gabriel Knight	DV	77,95	Sherlock Holmes	DV	88,95
Goblins 3	DV	94,95	Strike Commander	DA	81,95
Hand of Fate	DV	101,95	Subwar 2050	DV	90,90
History Line	DV	60,95	Syndicate Plus	DV	88,95
Innocent until caught	DV	65,95	T F X	DA	86,95
Iron Helix	DA	77,95	The Hidden Below	DA	68,95
Jurassic Park	DV	66,95	The Horde	EV	119,95
Kick Off 3	**DV**	**65,95**	**Theme Park**	**DV**	**78,95**
Litil Divil	**DA**	**78,95**	**UFO-Enemy Unkn.**	**DV**	**88,95**
Lollypop	DA	66,95	Ultima 8-Pagan	DV	107,95
Mad News	DV	83,95	**Under a Killing Moon**	**DV**	**102,95**
Mega Race	**DV**	**72,95**	World Cup USA '94	DV	60,95

Wir versenden ausschließlich in
SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandkosten bei Vorkasse nur DM 6,50
und bei Postnachnahme nur DM 9,50

dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen
Telefon: 0 77 33 / 33 66
Telefax: 0 77 33 / 67 88
Inh. Winter · Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

In Theme Park „fließen" die Gelder tatsächlich in die Entwicklung neuer Park-Features.

Nur nicht drängeln: Absperrungen sorgen für einen geordneten Ablauf.

selbst auf einem behäbigen 386er noch in annehmbarem Tempo ab. Doch wehe, wenn einige Loopings hinzukommen oder die Besucherzahlen ansteigen! Dann wird der Bildaufbau zäh wie ein Kaugummi - und das selbst mit flotten PCs ab 33 MHz. Völlig indiskutable Ausmaße nimmt das holprige Scrolling an, wenn der wesentlich schönere SVGA-Modus aktiviert wird. Und wir dachten bislang, daß nur Origin bis an die Schmerzgrenze des Pentiums geht!

Musikantenstadl

Jedes Fahrgeschäft wurde mit einer eigenen Erkennungsmelodie ausgestattet. Beispielsweise schallt Ihnen beim Piratenschiff ein Seemannslied entgegen. Die Soundeffekte sorgen zwar anfangs für allgemeine Erheiterung, aber schon nach einer Viertelstunde geht einem das anhaltende Volksgemurmel gewaltig auf den Geist. Dazu das schrille Klingeln der Registrierkasse, die Geräusche aus Los-, Schieß-, Toiletten- und sonstigen Buden und schon ist der Spieler einem Nervenzusammenbruch nahe. Dazwischen stimmen die Fahrgäste der Achterbahn das hohe C an und orientierungslose Hosenmätze plärren sich die Seele aus dem Leib. Den absoluten FX-Overkill erleben Ihre Gehörgänge, wenn Sie einen Hamburger-Verkaufsstand gleich neben dem Fünfer-Looping postieren und die Spielgeschwindigkeit auf „Ultra" stellen. Beim anschließenden Brech-Konzert möchte man angesichts der Mißtöne aus den Boxen am liebsten lauthals miteinstimmen.

Jubel, Trubel, Heiterkeit

Neben den spaßigen Attraktionen an sich dürfen Sie auf keinen Fall die Infrastruktur vergessen. Werden z. B. zu wenig Toiletten aufgestellt, verlassen die Gäste nach der dritten Cola notgedrungen das Areal. Die Entwicklungsabteilung konstruiert Busse mit größerem Fassungsvermögen, noch atemberaubendere Fahrgeschäfte und jede Menge skurrile und nützliche Dinge für Ihren Park. Wie wäre es z. B. mit einem vollautomatischen Luxus-WC, an dem auch Al Bundy seine helle Freude hätte? Fortgeschrittene, die dem eigentlichen Design des Parks nichts mehr abgewinnen können, stürzen sich in den Full-Modus. Damit wird Theme Park zum Anschauungsunterricht für erbarmungslosen Kapitalismus: Man spekuliert mit Aktien konkurrierender Firmen und selbst vor Sabotage scheuen sich die „Nieten in Nadelstreifen" nicht. Wer es schafft, über Jahrzehnte hinweg in der Beliebtheitsskala des Publikums ganz oben zu stehen und dem Fettnäpfchen namens „Konkurs" auszuweichen, kann sich getrost bei Euro Disney als Sanierer bewerben. Andernfalls fällt für Sie vielleicht ein Job als „Entertainer" im Backenhörnchen-Kostüm ab...

Petra Maueröder ■

Statement

Natürlich gehört Theme Park zur Crème de la Crème der Wirtschaftssimulationen, wer könnte daran zweifeln? Die Lobeshymnen der letzten Wochen und Monate scheinen mir aber doch etwas überzogen zu sein. Nur ein Beispiel: Die SVGA-Ansicht wünscht man seinem schlimmsten Feind nicht. Mein handgetunter 66 MHz-486er ging im HiRes-Modus bereits bei den ersten aufwendigeren Fahrgeschäften in die Knie. Dabei kann man noch nicht einmal das Gelände zoomen oder in 90°-Schritten drehen. Und es soll mir keiner erzählen, daß sich eine solch aufwendige VESA-Grafik nicht mit passabler Geschwindigkeit realisieren läßt. Da wurden von Maxis mit SimCity 2000 vor einem halben Jahr ganz andere Kaliber aufgefahren.
Bei aller Kritik an lahmer Grafik und nervenden Soundeffekten muß man Chefdesigner Peter Molyneux und seinem Team hoch anrechnen, daß mit Theme Park endlich mal wieder ein durch und durch innovatives Programm auf den Markt kommt. In Sachen Originalität kann es sich ohne weiteres mit Lemmings oder Mad TV messen. Allerdings geht dem Spiel nach dem ersten Herumprobieren etwas die Puste aus. Die Crux liegt auch hier im Detail: Wie oft schaut man sich z. B. die Animation in der Zirkusmanege an? Zweimal? Dreimal? Und der Unterhaltungswert eines Luftballon-Geschäfts oder eines Aussichtsturms hält sich naturgemäß sehr in Grenzen. Hinter den Fassaden der schillernden Vergnügungswelt mit viel optischem Klimbim **und** Tschingderassabum verbirgt sich eine komplexe und sehr anspruchsvolle Wirtschaftssimulation.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MEM550 KB	General Midi

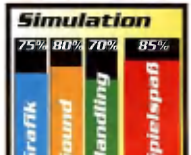
BESONDERHEITEN
- benötigt 4 MB RAM
- schneller 486 empf.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Bullfrog

RANKING

Simulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Joysoft

PIZZA CONNECTION
3.5" dt
99.90

OUT POST
CD ROM **
99.90

TIE FIGHTER
3.5" **
99.90

THEME PARK
3.5"/CD-ROM dt
99.90

PC 3,5"

PC 3,5" zB.:

1942 Pacific Air Wars ** 109.90
Aces of the Deep * **99.90**
Across the Rhine * 109.90
Al Quadim * 84.90
Alien Legacy * 99.90
Alone in the Dark 2 dt 109.90
Ambermoon dt * 99.90
Ameritas W.C.Edition dt 64.90
Battle Isle 2 dt 99.90
Battles of Pacific ** 89.90
Beneath a Steel Sky dt 84.90
Bundl.Man. Hattrick dt * 109.90
Burning Steel 2 dt 109.90
Cannon Fodder ** 79.90
Chaos Strikes Manager 94 * 84.90
Chaos Engine ** 69.90
Chart Breaker dt 89.90
Comparisons of Xanth 79.90
Cool Spot ** 69.90
Corridor 7 ** 49.90
D'Day (Impression) 89.90
Dark Legions SSI dt 89.90
Death or Glory dt 89.90
Der Clou dt **89.90**
Der Trainer dt 89.90
Die Siedler dt 99.90
Elder Scrolls dt 89.90
Empire Deluxe + Data dt 84.90
F 14 Fleet Defender ** 109.90
Fifa Soccer dt * 84.90
Great Naval Battles 2 49.90
Hanse-die Expedition dt 89.90
Hattrick dt * (Ikarion) 89.90
Heimdall 2 ** 79.90
Indy Car - 7 Tracks US 84.90
Innocent Until Caught dt 79.90
Isher 3 dt 79.90
Kick Off 3 dt 69.90
Legend of Kyrandia 2 dt 84.90
Lucas Air Classics dt 99.90
Mad News dt * 89.90
Magic of Endoria dt 99.90
Mech Warrior 2 US 119.90
Micro Machines ** 69.90
Microleague Football **/* 99.90
Overlord 84.90
Oxyd Magnum ** 59.90
Pacific Strike ** 99.90
Pacific Strike Speech ** 44.90
Peter Pan dt 79.90
Pinball Dreams 2 Data ** **39.90**
Pizza Connection dt 99.90
Privateer ** 99.90
Raptor * **79.90**
Ravenloft 99.90
Reunion dt 99.90
Rings of Medusa Gold dt 89.90
Rise of the Robots * 99.90
Rüsselsheim dt 79.90
S.U.B. dt * 79.90
Schwarzes Auge 2 dt * 89.90
Schwarzes A.2 Sprache * 54.90
Scooters Zauberschloß dt 79.90
Seawolf SSN 21 dt 99.90
Serailles Golf **/* 79.90
Sensible Soccer Intern. ** 39.90
Sim Rainforest dt * 109.90
Sim Town dt * 109.90
Star Wars Screen Saver * 49.90
Stanford dt 109.90
Subwars 2050 dt 109.90
Subwers Data dt * 59.90
Syndicate+Data dt 89.90
System Shock dt * 99.90
The Horde 99.90
Theatre of Death ** 79.90
Third Reich * 99.90
Total Carnage ** 69.90
Tubuler Worlds ** 79.90
U.F.O. dt 109.90
Victory at Sea * 99.90
Warlords 2 Sc.Builder 84.90
Wing Com. Armada ** 84.90
Wizardry Trio 2 US 99.90
World Cup 94 USA dt 69.90
World Cup USA Comp. 89.90**

CD ROM

CD ROM zB.:

11th Hour **/* 139.90
1942 Pacific Air War **/* 119.90
Aces Saga Pack **/* 139.90
Al Quadim 84.90
Alone in the Dark 2 dt 119.90
Ameritas+W.C.Edition dt 109.90
BAP Multimedia 89.90
Battle Isle 2 dt 99.90
Battle Isle 2 Data dt 59.90
Bioforge * 99.90
Bund. Man. Hattrick dt * 119.90
Burning Steel 2+Update 89.90
Comanche+Data 1&2 dt 119.90
Creatures Shock * 119.90
Critical Path dt 129.90
Der Trainer dt 109.90
Dragons Lair 119.90
Eye of Beholder 1-3 dt 109.90
Falcon Gold **/* 149.90
Fifa Soccer dt * 119.90
Gunship 2000 + Data **/* 99.90
Hard Days Night 79.90
Heimdall 2 dt * 99.90
Herbert Grönemeyer CD 39.90
Inferno **/* 119.90
Iron Helix dt 99.90
Isher 3 dt * 99.90
Kings Quest 1-5 * 99.90
Lemmings 1-5 **/* 99.90
Legend of Kyrandia 2 dt 119.90
Ltil Divil dt 79.90
Lucas Adventure Coll. dt 129.90
Might & Magic 3-5 dt 119.90
Myst ** 139.90
Pacific St.+SAP+Data * 129.90
Pinball Dreams Deluxe * 89.90
Privateer+SAP+Data ** 119.90
Raptor * 69.90
Reunion dt 99.90
Rise of t.Robots SVGA * 99.90
Schwarzes Auge 2 dt * 89.90
Seawolf SSN 21 dt 99.90
Sim City 2000 OEM US 59.90
Space Quest 1-5 * 109.90
Star Trek-N.Generation * 119.90
Syndicate Plus dt 109.90
The Hidden Below 89.90
The Horde US 99.90
U.F.O. dt 109.90
Ultima 7 + Detas ** 109.90
Wing Commander 3 **/* 119.90
Wizardry 6 + 7 dt 99.90
World Cup 94 USA dt **69.90**
World Cup USA Comp. ** **89.90**

BRETTSPIEL

Brettspiel zB.:

Al Baba dt 49.90
An den Ufern des Nils dt 49.90
Battletech Luxusausgabe 69.90
Britannia dt 75.00
Civilization 79.00
DSA Basiskasten 44.80
Hanse 69.00
Mech Wars dt 89.00
Risiko Deluxe dt 69.90
Space Hulk dt **90.00**

VERSANDANSCHRIFT:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/9486101

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

WIMRHAHN 24
40211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

Super Preis

A-Train **49.90**
Amberstar dt 49.90
Ambush dt 29.90
American Gladiators 49.90
Arnie 2 ** 29.90
B.A.T. 2 dt 29.90
Battlechess 2 5.25" 19.90
Battles of Destiny 39.90
Black Gold dt 19.90
Body Blows ** 29.90
Campaign dt 29.90
Conquered Kingdoms US 49.90
Covert Action 24.90
Crazy Sports Football 39.90
Curse of Entchantia ** 39.90
Curse of Entchantia 29.90
Dark Sun 69.90
Darklands 5.25" 29.90
Dogfight ** 49.90
Dragons Lair 3 ** 29.90
Elshockey Xmas 49.90
Elite Plus US 5.25" 39.90
Empire Deluxe **89.90**
Epic ** 49.90
Eternam 5.25" 24.90
First Samurai ** 29.90
Fleathaxek 49.90
Gabriel Knight 49.90
Gold Box Compilation 1 59.90
Gold Box Compilation 2 59.90
Hardball 3 29.90
Harpoon Vers. 1.21 39.90
Harrier Assault ** 29.90
Harrier Jump Jet ** 49.90
Heimdall 29.90
Hexuma dt 29.90
Incredible Machine 1 dt 29.90
Incredible Machine 2 39.90
Indy Car Racing ** 49.90
Ishar 1 dt 29.90
Jonathan dt 29.90
Joysoft Classics ** 49.90
Joysoft Spezial ** 19.90
Keys of Maramon 5.25 19.90
Kings Quest 3 ** 39.90
Kings Quest 4 ** 39.90
Larry 3 ** 39.90
Legend of Kyrandia 2 48.90
Lemmings 2 ** 54.90
Lemmings Xmas 29.90

Super Preis

Lethal Weapon 3 ** 29.90
Life & Death 2 5.25" 19.90
Ltil Divil ** 49.90
Lotus Turbo 3 ** 39.90
MC Donald Lands ** 29.90
Might & Magic 3 dt 39.90
Mixed Collection dt 39.90
NHL Icehockey ** 49.90
Nicky Boom 2 ** 29.90
Nigel Mansell 5.25" 19.90
Nobunaga Ambition 2 * 29.90
Paragliding ** 9.90
Premiere Manager 2 ** 39.90
Push Over * 29.90
Ragnarok dt 29.90
Rampart ** 5.25" 19.90
Red Baron dt 49.90
Red Baron Data dt 19.90
Red Baron VGA dt 5.25" 39.90
Rings of Medusa 2 dt 19.90
Risky Woods ** 19.90
Robin Hood 29.90
Rome AD 92 ** 29.90
Sc. Theatre of War dt 19.90
Shadow Caster ** 49.90
Shadow Worlds ** 29.90
Slim Lite **29.90**
Space Crusade 19.90
Space Hulk ** 49.90
Space Max dt 29.90
Space Quest 4 dt 5.25" 29.90
Spellcasting 201 5.25" 19.90
Spirit of Adventure dt 19.90
Starbyte No.2 dt 39.90
Streetfighter 2 ** 39.90
Team Yankee 19.90
Test Drive 3 39.90
The Games 92 ** 19.90
Thunderhawk 19.90
Transarctica dt 29.90
TV Sports Baseball 24.90
Utopia + Data ** 29.90
VGA Copy ** 49.90
Viking Fl.of Conquest ** 29.90
Waxworks dt 29.90
Ween-the Prophacy dt 39.90
When Two Worlds War 39.90
Winzer dt 19.90
Wizardry 7 dt 49.90

Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht.

*Vorankündigung, ** dt.Anleitung, dt: komplett in Deutsch, Sicherheitsverpackung: 2.50 DM, IRRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN !

JEDER KUNDE ERHALT VON UNS BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG ALS"DANKESCHÖN" EIN KLEINES PRÄSENT

Bitte diesen Coupon mitschicken
Aachenerstr. 1004, 50858 Köln

PC 6.9.94

PC 6.9.94 Joysoft

BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab.....

1x Software Katalog

1.
2.
3.
4.
5. ERSATZWÜNSCHE
6.
7.

VERSANDKOSTEN: 9 DM
keine Versandkosten ab Rechnungsbetrag von 200 DM
EILPOST: 9 DM + 6 DM
UPS: 9 DM + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
TEILLIEFERUNG
Bei Fragen oder telefonischer Bestellung: 0221/9486100

NAME
STRASSE
PLZ,ORT
TELEFON

GUTSCHEIN
FÜR EINEN KOSTENLOSEN KATALOG
FAST 100 SEITEN VOLLER SPIELBESCHREIBUNGEN UND INFOS
Bitte in einer Filiale abgeben oder zum Versand schicken

PC 6.9.94

Theatre of Death

Gruselkabinett

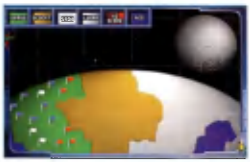
Was darf man von einem Spiel erwarten, das im Verzeichnis C:\TOD installiert wird? Blut, Schweiß und Tränen kleben an der neuen Psygnosis-Böllerei, die wie Cannon Fodder aus dem Amiga-Bereich kommt.

Zwischen den beiden - moralisch nicht ganz einwandfreien - Spielen gibt es verdächtig viele Parallelen: Ein Heer aus kleinen Pixel-Männchen zieht gegen ein hochmotiviertes gegnerisches Völkchen in den Krieg. Mit Fadenkreuz und Mausklick erlegt man einen Widersacher nach dem anderen und erobert fremdes Terrain, wobei jeweils nur ein beschränktes Kontingent an Soldaten und Munition zur Verfügung steht. Wurden alle Märtyrer „aufgebraucht", ist die Mission verloren; die Leichen werden eingesargt und der nächste Trupp angefordert. So brutal das alles klingt: beide Hersteller haben versucht, dem Thema einen mehr oder weniger ironischen Stempel aufzudrücken. Mit dem Unterschied, daß dies dem durch Lemmings weltbekannten Label nur bedingt gelungen ist.

In Seen und Flüssen kommen Ihre Jungs nur langsam voran und sind so leichtes „Kanonenfutter" für Ihre Kontrahenten.

Spiel' mir das Lied von TOD

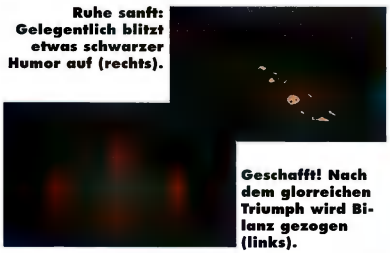
Wer dieses Spiel erfolgreich absolviert, darf stolz auf sich sein: Geschickte Mausakrobaten bringen es auf mehr Bildschirm-Leichen als in „Full Metal Jacket", „Platoon" und „Rambo 1-3" zusammen. Freunde von schaurig-schönen Effekten kommen hier voll auf ihre Kosten - mit Maschinengewehren werden die Feinde regelrecht durchsiebt, während andere Krieger mit Flammenwerfern Wachtürme abfackeln oder Minen legen. Wie bei Cannon Fodder dürfen sich die Kämpfer auch hinter das Steuer eines Helikopters oder Panzer setzen, mit Jetpacks über das Gelände düsen und sich mit anderen skurrilen Fahrzeugen vergnügen. Schon bei Dune 2 konnte man mit größeren Vehikeln über Soldaten-Kolonnen hinwegrollen, was auch bei Theatre of Death möglich ist: Lediglich ein leuchtendroter Klecks bleibt auf dem Schlachtfeld zurück und die Anzahl der Gegner reduziert sich dementsprechend. Vor dem Start wird Ihnen ein Lageplan präsentiert, der sich in die Sektoren „Grassland", „Desert", „Snow" und „Lunar" gliedert. Jede Einheit enthält 15 Missionen; wurden mindestens 13 davon gelöst, können Sie die nächste Stufe „säubern". Eine Ausnahme bildet der letzte Abschnitt, der fünf unwahrscheinlich schwierige Levels enthält. Während des Spiels dürfen Sie zwischen verschiedenen Kamerapositionen wählen. Eine Übersichtskarte klärt Sie jederzeit über feindliche Stellungen auf und sagt Ihnen, wo sich Ihre Schützlinge auf den riesigen Arealen versteckt halten.



Blaue Fähnchen symbolisieren bereits absolvierte Levels, weiße Flaggen können als nächstes in Angriff genommen werden.

Manöverkritik

Thematik und Aufmachung beider Spiele sind zwar identisch, aber die Hintergrundgrafiken des Psygnosis-Clones zwischen den einzelnen Missionen wecken unweigerlich Erinnerungen an Fernsehbilder aus Kuwait oder Ex-Jugoslawien. Hier hätten die Designer etwas mehr Fingerspitzengefühl beweisen MÜSSEN. Wo Cannon Fodder mit detaillierten Landschaften und liebevoll animierten Figürchen glänzt, setzt Psygnosis den VGA-Monitor auf Schonkost: Von üppigen Wäldern keine Spur, lediglich häßlich-graue Straßen verschandeln die Szenarien, und die Wiesen sind genauso blaßgrün wie die Grafiker dieses Spiels hinter den Ohren. In den ersten Stunden zeigt man sich noch sehr angetan



Ruhe sanft: Gelegentlich blitzt etwas schwarzer Humor auf (rechts).

Geschafft! Nach dem glorreichen Triumph wird Bilanz gezogen (links).

Überflüssige Briefings: Erst wenn der letzte feindliche Soldat das Zeitliche segnet, ist die Misson gewonnen (rechts).

Sobald einer Ihrer Soldaten ein Munitionsdepot betritt, dürfen Sie sich mit neuem „Zündstoff" versorgen (links).

Bosnien-Herzegowina und südamerikanische Guerilla-Kriege: Die Zwischenbilder könnten direkt aus dem heute-journal stammen.

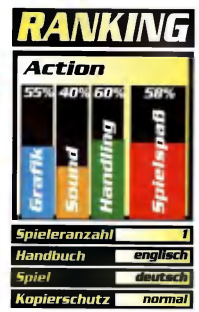
von den makabren Animationen, aber man sieht sich doch sehr schnell an diesen „Gags" satt. Musik und Effekte sind ebenfalls keine Glanzleistungen und bewegen sich mangels Qualität und Abwechslung in unterdurchschnittlichen Wertungsregionen. Freundlicherweise werden Ihnen die Briefings wahlweise in deutscher Sprache präsentiert, jedoch wurde bei den Menüs, Buttons und Kartenbeschriftungen gehörig geschlampt.
Im direkten Vergleich mit dem originellen und schwarzhumorigen Cannon Fodder zieht Theatre of Death also den kürzeren. Wenn Sie an diesem Genre Gefallen finden, empfiehlt sich auf jeden Fall die Variante aus dem Hause Virgin/Sensible Software. Deren Levels sind durchdachter, variantenreicher und für Einsteiger besser geeignet als dieses Spiel, das sich aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades vorzugsweise an fortgeschrittene Mausklicker wendet.

Fazit

Eines vorneweg: Meine Sympathien sind eindeutig auf seiten von Cannon Fodder. Sensibles Zwergerl-Armee sprüht geradezu vor bitterbösem, typisch britischem Zynismus, und man hat niemals den Eindruck, als ob die Engländer kriegerische Handlungen verharmlosen oder gar verherrlichen wollten. Bei diesem dürftigen Aufguß habe ich da aber so meine Zweifel ...

Petra Maueröder ■

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft wird der Gegner angegriffen.



mirox communication GmbH Hackenbrocher Str. 71a 50259 Pulheim Tel. 02238-83775 Fax 02238-83276

Preisliste Stand 01/94

	DM
1990 - DIE BAER EDITION	57
1943 - PACIFIC AIR WAR	81
ACES OF THE DEEP	85
AD-RAGING	55
ALONE IN THE DARK 2	85
ANSTOSS WORLD C. Edit.	54
ARCADE POOL	38
ARMORED FIST	85
AUFSCHWUNG OST	85
BATTLE ISLE 2	79
BAZOOKA SUE	78
BENEATH A STEEL SKY	68
BLACK STONE 1-6	109
BLOODNET	81
BUNDESLIGA MAN. 3 HATT.	85
BURNING CITY 2	86
CANNON FODDER	60
CARRIER HORA DISASTER	80
CARRIERS AT WAR 2	79
CHARTBREAKER	85
CHRISTOPH KOLUMBUS	79
COOL SPOT	55
DAS SCHWARZE AUGE 2	85
DAY OF THE TENTACLE	86
DAEMONSKEATE	78
DEATH OR GLORY	92
DELTA V	81
DER CLOU	78
DER PLANER	77
DER PLANER EXTRA	42
DIGGERS	66
ELITE 2 - FRONTIER	78
EMPIRE DELUXE	68
EMPIRE SOCCER	66
EPIC PINBALL	79
EVASIVE ACTION	59
F1	67
F-14 FLEET DEFENDER	89
FIFA INTERNA. SOCCER	66
FIRE AMO ICE	55
FLUGSIMULATOR 5.0	125
GABRIEL KNIGHT	74
GOBLINS 3	74
HALLOWEEN HARRY (1-4)	59
HAND OF FATE (KYRAN. 2)	79
HANSE - DIE EXPEDITION	50
HARPOON 2	79
HATTRICK!	78
INDY CAR RACING TRACKS	67
IN EXTREMIS	86
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79
INTERN. SENSIBLE SOCCER	45
KICK OFF 3	55
LAST ACTION HERO	55
LEISURE SUIT LARRY 6	79
LOLLYPOP	73
LOTHAR MATTHÄUS FUSB.	64
MAD NEWS	78
MAGIC OF ENDORIA	75
MASTER OF ORION	91
MECHWARRIOR 2	89
MONSTER BASH (1-3)	59
MORTAL KOMBAT	88
NHL HOCKEY	78
NOMAD	72
OSCAR	52
OUTPOST	79
OVERDRIVE	54
OVERLORD	64
OXYD MAGNUM	50
PACIFIC ISLANDS	72
PACIFIC STRIKE SPEECH	42
PINBALL DREAMS 2 (Data)	79
PINBALL FANTASIES	59
PIZZA CONNECTION	81
PIZZA CONNECTION	68
PRIVATEER	85
PRIVATEER SPECIAL OP. 1	42
RETURN OF MED. GOLD	66
REUNION	61
RISE OF THE ROBOTS	78
ROBINSON'S REQUIEM	79
RUSSELSNEIM	66
S.U.I.B.	78
SABRE TEAM	75
SAM & MAX	85
SENSIBLE SOCCER 92/93	55
SIERRA SOCCER	79
SIM CITY 2000	86
SIM CITY 2000 SCENERY 1	45
SIMON THE SORCERER	85
SSN-21 SEAWOLF	81
STARTREK 2-JUD. RIDES	85
STAR LORD	80
STRIKE COMM. + SPEECH	119
STRIKE COMM. TAC. OP.1	54
STRIKE SQUAD	85
SYNDICATE	65
SIM 1 MB 60ns	83
SIM 4 MB 60ns	359
DISK 3 44 byte 10 St.	10
GRAVIS GAME PAD	49
STRONGHOLD	EA 88
SUBWAR 2050	DA 88
SUBWAR 2050 MISSION	DA 58
SYDNEY DATA DISK	DA 44
SYSTEM SHOCK	DV 88
TERMINATOR RAMPAGE	EA 75
THE CHAOS ENGINE	DA 54
THE HOME PARK	EA 79
T.F.X.	EA 88
TIE FIGHTER	EA 88
TURRICAN 2	DA 66
U.F.O. - ENEMY UNKN.	DV 92
ULTIMA 8 - PAGAN	DA 88
ULTIMA UNDERWORLD PACK	DA 58
UNLIMITED ADVENTURES	DV 79
UNMENTIONAL SELECTION	DA 64
UNNECESSARY ROUGHN.	DA 67
WORMS V1.5	DA 78
WING COMM. ARMADA	DA 78
WORLD CUP USA 94	EA 78
WORLD CUP YEAR '94	EA 68
ZYCONIX (Turrin. 3, T. SKY	DA 88

Handelsanfragen erwünscht!

PREISLISTE
incl. Umfangreicher Hardware Kostenlos anfordern!

Handelsanfragen erwünscht!

CD-ROM SPIELE

	DM
11TH HOUR	DA 138
ACES OF THE DEEP	DV 81
ANSTOSS + WORLD CUP	DV 79
BATTLE ISLE 2	DV 85
BATTLE ISLE 2 SCENERY	DV 53
BLOODNET	DA 87
BURNING STEEL 2	EV 86
COMANCHE COMPILAT.	EV 92
CRITICAL PATH	DA 92
DAS SCHWARZE AUGE 2	DV 85
DAY OF THE TENTACLE	DV 86
DER CLOU!	DV 79
DER PLANER + EXTRA	DV 86
DIGGERS	DV 68
DRAGON LORE - THE LEG..	DV 66
FIFA INTERN SOCCER	DV 92
GABRIEL KNIGHT	DV 79
GUNSHIP 2000, 4 & 1000	DV 69
INFERNO	DA 92
KHAN 3	EV 78

CD-Rom Drive

CDA268-01A 309.-
Pana. CR-562 B 319.-
LONGS. LCS6853 299.-
(double speed multi session)

Handelsanfragen erwünscht!

	DM
KICK OFF 3	DV 67
LANDS OF LORE	DV 85
LEISURE SUIT LARRY 1-5	DV 87
LEISURE SUIT LARRY 6	DV 79
LOLLYPOP	DA 65
MAD NEWS	DV 85
MEGA RACE	DA 69
MICROCOSM	DA 119
MYST	DA 126
OUTPOST	DA 88
PHANTASMAGORIA	DA 80
POLICE QUEST 4	DV 80
QUEST FOR GLORY 4	DV 80
RAPTOR	EV 89
REBEL ASSAULT	DA 92
SAM & MAX	DV 92
STAR TREK: THE NEXT GE.	DV 89
STRIKE COMMANDER	DA 89
SYNDICATE PLUS	DV 83
THE HIDDEN BELOW	DV 86
THE HORDE	EV 80
THEME PARK	DV 82
TIE FIGHTER	DV 87
ULTIMA 8 - PAGAN	DV 122
UNDER A KILLING MOON	DV 108
WINGS OF GLORY	DV 92
WING 2	DV 87
WORLD CUP USA '94	DV 83

SOUNDKARTEN

	DM
SoundBlaster Pro Basic	178
SoundBlaster 16 MultiCD ASP	389
SOUND GALAXY NX II	185
SOUND GALAXY PRO 16 EXTRA	348
WAVE POWER	325
ORCHID GAME WAVE 32	299
ORCHID SOUND WAVE 32	499

Versandkosten incl. Nachnahme 10,50 DM, Vorkasse (EC-Scheck) 8,50 DM, Lieferung Ausland anfragen. Einige Spiele (!) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen. DA=dt. Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderungsrtum und Lieferung vorbehalten/Irrtümer. Tausch von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf / Abholung nach telef. Absprache möglich ! mirox

32 Seiten
TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:

zum Sammeln!
TIPS & TRICKS
COMPUTEC VERLAG

TIE Fighter

Überläufer

Edel sei der Mensch, hilfreich und gut - von wegen! Wer schon immer mal davon geträumt hat, an der Seite Darth Vaders den Quälgeistern von der Rebellenfront kräftig einzuheizen, ist beim X-Wing-Nachfolger TIE-Fighter bestens aufgehoben.

Geben Sie´s zu: Eigentlich waren Sie ja schon immer unzufrieden mit diesen lächerlichen Klapperkisten, die man Ihnen in X-Wing und Rebel Assault aufschwatzte. Die Konkurrenz vom Imperium hat da doch viel mehr zu bieten. TIE Fighter fängt da an, wo die X-Wing-Missionsdiskette B-Wing aufhört; storytechnisch befinden wir uns also zu Beginn des zweiten Star Wars-Films „Das Imperium schlägt zurück". Diesmal riskieren Sie nicht für die Rebellen Ihr Leben, sondern unterstützen den Imperator Palpatine, der sich mit den lästigen Halbstarken der aufständischen Allianz herumärgern muß. Insgesamt sechs verschiedene Sternenjäger werden Sie im Laufe der Missionen kennenlernen.

Zahlreiche animierte Zwischensequenzen dürfen bei einem solchen Prachtprogramm natürlich nicht fehlen.

Neben dem TIE Fighter stehen Ihnen der TIE Bomber, TIE Interceptor, TIE Advanced, das Assault Gun-Boat und ein furchtbar geheimer, neuer TIE-Typ zur Verfügung. Demgegenüber sammeln sich die kleinen Flitzer der Rebellen zum Angriff, die X-Wing-Piloten im gleichnamigen Spiel nebst Missionsdisketten kennenlernen konnten: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, der Z-05 Headhunter, den Mon Calamari-Kreuzer und einen Corellianischen Transporter. Daneben gibt es noch Dutzende anderer Raumschiffklassen, angefangen von Fähren und Transportern über Patrouillenboote bis hin zum Sternzerstörer. Aufpassen sollte man auch auf die überall versteckten Minen, die Ihren TIE-Fighter kurzerhand fachmännisch zerlegen.

TIE Fighter Academy

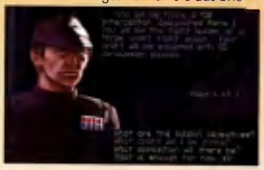
Nach der Grundausbildung können Sie bei entsprechender

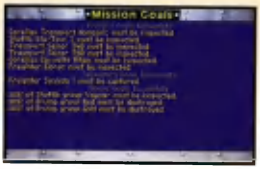
Einem Dauerfeuer aus vollen TIE-Fighter-Rohren hält selbst der widerstandsfähigste X-Wing nicht stand.

Leistung schnell die Karriereleiter hinaufklettern: Kadett, Fähnrich, Leutnant, Captain, Commander, Major, Colonel und General können Sie werden; wie es sich gehört, werden Sie dafür standesgemäß mit Orden und Auszeichnungen dekoriert. Doch bevor Sie die Lorbeeren abkassieren dürfen, warten auf Sie vier mal sechs Missionen = 24 Kampfeinsätze. Moment, steht auf der Packungsrückseite nicht etwas von 50 Missionen? Das stimmt schon, allerdings hat LucasArts die Trainingseinheiten und historischen Kämpfe hinzugezählt, so daß diese (Milchmädchen-)Rechnung wieder stimmt. Was allerdings nicht stimmt, ist die Behauptung, man könne die Missionen in beliebiger Reihenfolge fliegen. Sie dürfen lediglich einen der vier Sektoren frei anwählen, müssen aber innerhalb dieser Gruppe immer noch zuerst einen Einsatz schaffen, ehe Sie in den nächsten einsteigen dürfen.
Wurde das Primärziel nicht erreicht oder wurde Ihr Fighter abgeschossen, heißt es „The mission was a failure", und mit einem Mausklick auf „Fly mission again" dürfen Sie sich nochmals an diesem Auftrag versuchen. Stets werden Sie dabei von einer mysteriösen Gestalt beobachtet, die mit einem schwarzen Umhang verhüllt ist und für die Sie zusätzlich die Sekundärziele absolvieren können. Sowohl von dieser Person als auch von Ihrem Vorgesetzten können Sie sich nach jedem Flug ausführliche Tips holen und Ihren Einsatz bewerten lassen.

Am Ziel Ihrer Wünsche

Vor dem Einsatz werden Sie von Ihrem Vorgesetzten ausführlich über die genaue Marschroute informiert. Teilweise handelt es sich um reine Verteidigungsaufträge, manchmal dürfen Sie einen Sektor mit amoklaufenden Piraten säubern und das nächste Mal müssen Sie nur einzelne Transporter auf ihre Ladung hin untersuchen. Auch während des Fluges können Sie das Briefing-Dokument jederzeit einsehen: Dies lohnt sich schon allein deshalb, weil Sie daraus ersehen, welche Aufträge schon erfüllt wurden und welche noch nicht. Zum zweiten dürfen Sie nicht einfach alles, was im Weltall kreucht und fleucht und nach Rebell riecht, über den Haufen ballern. Und drittens kann es durchaus passieren, daß es sich das Hauptquartier ganz anders überlegt und Sie plötzlich mit völlig neuen Befehlen konfrontiert.





Den kenn´ ich doch ...

Ein Blick auf die Credits beweist: TIE-Fighter wurde vom gleichen Team programmiert wie sein schon legendärer Vorgänger. Lawrence Holland, der Produzent von „The Secret Weapons of the Luftwaffe" (SWOTL) und „Battlehawks 1942: The Battle for Britain", teilte sich die Arbeit mit Edward Kilham. Dem dynamischen Duo hat LucasArts auch diesmal die Projektleitung übertragen; wenn man sich den Erfolg von X-Wing anschaut, war das sicherlich keine überraschende Entscheidung. Unterstützt werden sie von solch patenten Helfershelfern und langjährigen LucasArts-Mitarbeitern wie Kalani Streicher, Grafikern wie Martin Cameron und den iMUSE-Entwicklern Michael Land und Peter McConnel, die auch bei Indy 4, Day of the Tentacle und anderen Straßenfegern ihre Finger im Spiel hatten.
Da überrascht es nicht, daß die Jungs die Erfahrungen bei X-Wing und die Wünsche der Fans beim Design von TIE Fighter in ihre Planungen miteinbezogen. Was zuerst auffällt, ist die verbesserte 3D-Grafik. Schon bei X-Wing kamen die sehr schnellen Polygongrafiken zum Einsatz, aber die Objekte sahen sehr nach Baukasten-Modellen aus. Neu hinzugekommen ist ein technischer Kniff mit der Bezeichnung „Gouraud Shading", was nichts anderes heißt, als daß die Flächen in verschiedenen Farbabstufungen dargestellt werden. Licht und Schatten beeinflussen nun das Aussehen der Raumschiffe, während Explosionen mit Wing Commander-ähnlichen Bitmap-Grafiken realisiert wurden. Durch diesen Balance-Akt schlagen die Grafiker gleich zwei X-Flügler mit

Im Tech-Raum können Sie sich sowohl über eigene als auch feindliche Raumschiffe informieren.

Besonders tapfere Krieger werden mit Orden und Titeln reich beschenkt.

einer Klappe: Erstens sind die Raumschiffe selbst bei etwas konfuserem Schlachtfeld erstaunlich schnell unterwegs und zum zweiten sieht das Ganze extrem cool aus. Standardware hingegen bei den sonstigen Animationen: Bis man die ersten nennenswerten „spektakulären Filmsequenzen" (Zitat aus der TIE Fighter-Werbung) zu Gesicht bekommt, muß man schon einige Stunden fliegen und die ersten Missionen und Medaillen eingeheimst haben.

Oscarreif

Für Soundkartenbesitzer gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: John T. Williams, der mehrfache Oscar-Preisträger und Filmmusik-Komponist („E. T.", Indiana Jones-Trilogie, Krieg der Sterne-Filme, „Jurassic Park") ist auch diesmal wieder mit von der Partie. Die brachiale Orchester-Unterstützung verleiht dem Spiel einmal mehr die patriotische Aura, die ein solches Epos einfach braucht. Die Ohrwurm-Qualitäten der Star Wars-Sinfonie (immerhin die meistverkaufte Filmmusik aller Zeiten) erreichen seine neuen Werke nicht. Bereits das Opening ist eine herbe Enttäuschung und klingt wie eine mißhandelte Kreuzung aus Star Wars- und Indy-Theme.

Für die Actionsequenzen bediente man sich einer Methode, die auch in Kinofilmen verwendet wird: Wenn Sie in eine brenzlige Situation geraten, ändert sich das Musiktempo, einzelne Instrumente kommen hinzu und der Sound klingt „dramatischer", als wenn Sie gemächlich auf das Eintreffen eines Raumtransporters warten. Dieser Kniff verleiht dem Spiel zusätzliche Atmosphäre. Obendrein erklingen die digitalisier-

Klon' mal wieder

Das lästige Dateienkopieren und -umbenennen von guten Piloten, wie es in X-Wing noch erforderlich war, hat ab sofort ein Ende. Mit einer integrierten Backup-Funktion können Sie bestimmen, daß der Pilot vor jeder Mission automatisch zwischengespeichert wird. Mit Auto-Restore aktivieren Sie die Wiederbelebung nach jedem unglücklich verlaufenen Einsatz. Außerdem lassen sich auch einzelne, herausragende Flieger unter verschiedenen Namen speichern und laden.

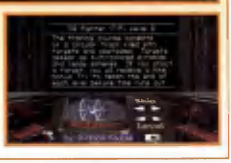
Bei der Anmeldung zum Pilotenlager dürfen Sie aus einer Liste den gewünschten Helden auswählen.

Nach geglückter Mission kehren Sie auf Knopfdruck zur Basis zurück.

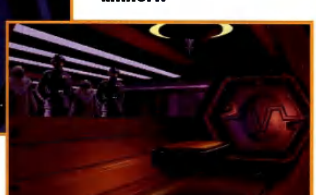
TIE Fighter Academy

Da wahrscheinlich noch niemand die Vorzüge eines „echten" TIE Fighters in natura erleben konnte, wurde auch in dieses Spiel ein Simulator eingebaut, mit dem Sie knifflige Standard-Situationen üben können. Die harmloseste Variante ist ein Parcours, auf dem Sie AFT-like kleine Pyramiden und Kugeln abschießen müssen. Bei jedem Treffer erhalten Sie eine Gutschrift in Form von Sekunden; je länger Sie sich in dem System halten können, desto mehr Punkte erreichen Sie bei der Endabrechnung.

Im Gefechtsraum dürfen Sie historische Einsätze nachfliegen; bis auf die Tatsache, daß man hier nicht „sterben" kann, unterscheidet sich diese Trainingseinheit nicht von einer Mission.



Nach einem Abschuß durch die Rebellen wird der einstmals strahlende Held eingedost und eliminiert.



ten Star Wars-Effekte in Stereo - entsprechendes Equipment vorausgesetzt. Rauscht beispielsweise ein A-Wing quer über Ihre Flugbahn, hört man das typische Geräusch zuerst aus dem linken, dann aus dem rechten Lautsprecher. Auch an Sprachausgabe wurde gedacht; allerdings beschränkt sich dies auf einige Funksprüche und kurze Hinweise bei einzelnen Menüs; längere Dialoge sucht man leider vergeblich.

X-Wing deluxe

Was TIE Fighter von Anfang an sympathisch macht, sind die relativ bescheidenen Hardware-Anforderungen, die mit denen von X-Wing fast identisch sind. Richtig flott wird das Spiel wie immer erst ab einem 486 DX/50, auch wenn theoretisch schon ein 386er mit 33 MHz genügt. Mit einigen Megabytes EMS geht das Spiel auch auf diesen vergleichsweise langsamen Rechnern ab wie eine Rakete. Erfreuliches auch bei der Steuerung: Neben dem Joystick fliegt es sich auch mit der Maus fantastisch; eine Hand sollte man für die Tastatur reservieren, mit der Sie von der Waffenauswahl bis zur Schubkontrolle alle Funktionen bis auf die eigentliche Steuerung des Fighters abrufen können. Die Belegung stimmt bis auf einige Kleinigkeiten mit X-Wing überein, so daß ein altgedienter Rebell sofort ins Geschehen einsteigen kann. Darüber hinaus sind die Cockpit-Anzeigen weitgehend kompatibel: Das Radar zeigt Freund und Feind als kleine Pünktchen mit denselben Farbcodes (z. B. Grün = Gegner) wie der Vorgänger.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 14 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Nachfolger zu X-Wing

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
LucasArts

RANKING

Action

85%	65%	90%	85%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Statement

Skandal! Vor meinem geistigen Auge sehe ich jetzt schon die imperialen Sturmtruppen unserer Leserschaft vor dem Redaktionsgebäude aufmarschieren, die sich fragen: „Warum ist TIE-Fighter nicht Spiel des Monats geworden?" Ganz einfach: Gegenüber Theme Park fehlt der dunklen Seite der Macht schlicht und ergreifend der entscheidende Kick Innovation, der den Freizeitpark-Simulator zu etwas Besonderem macht. Vor über einem Jahr war X-Wing eine Sensation - zum ersten Mal konnte man als Star Wars-Fan selber den Joystick in die Hand nehmen und den Sternenzerstörer bombardieren. Zum jetzigen Zeitpunkt ist TIE Fighter halt nur ein weiteres Action-Spiel unter vielen. Im Prinzip ist es völlig egal, ob man jetzt mit einem X-, Y- oder sonstigen -Wing durch die Galaxis rumpelt oder mit einem TIE-Fighter. Spaß macht beides und die Unterschiede im Spielablauf sind wirklich minimal. Mission anwählen, fliegen, kämpfen, siegen, jubeln - und das satte 50 mal.

Traum Welt
Telefon : 0355 - 792777
Lausitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

Unser Tip des Monats:

Outpost
(Deutsche Version)
nur 89,95 DM

Programm		PC
Airlines	DA	69,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anetoss	DV	69,95
Battle Island 2	DV	89,95
Bazooka Sue	DV	89,95
Bencath a Steel Sky	DV	79,95
Bioforge	DV	89,95
Bloodnet	DV	89,95
Bundesliga Man. 3	DV	99,95
Bundesliga Manager Prof. 2	DV	69,95
Burning Steel 2	EV	69,95
Cannon Fodder	DA	69,95
Christoph Kolumbus	DV	89,95
Comanche - Operation Wnt	DV	85,95
Comanche Mission Disk 1	DV	49,95
Comanche Mission Disk 2	EV	59,95
Cool Spot	DA	59,95
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	79,95
Der Planer	DV	89,95
Die Siedler	DV	79,95
Dune 2 Battle for Arrakis	DV	79,95
Eye of Beholder 3	DV	79,95
F-14 Flight	DA	79,95
FIFA-Soccer	DV	79,95
Flugsimulator 5.0	DV	129,95
Gabriel Knight	DV	79,95
Hattrick!	DV	79,95
Indy Car Racing	DV	79,95
Larry 6	DV	79,95
Legend of Kyrandia 2	DV	69,95
Lollypop	DA	79,95
Lords of Power	DA	89,95
Lothar Matthäus Fußball	DA	64,95
Mad News	DA	75,95
Nomand	DA	59,95
Outpost	DV	89,95
Pac.Strike Speech	DA	39,95
Pacific Strike	DA	85,95
Pinball Dreams	DA	65,95
Pirates Gold	DV	89,95
Privateer	DA	85,95
Privateer Speech Pack	DA	39,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,95
Sam & Max	DV	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Sim City 2000 Scenario	DV	39,95
SSN-21 Seawolf	DV	79,95
Star Trek 2	DA	89,95
Starlord	DV	99,95
Strike Commander	DA	82,95
Strike Commander Speech	DA	34,95
Strike Commander Tac Op	DA	64,95
Subwar 2050	DA	89,95
Superfrog	DA	54,95
Syndicate	DA	79,95
Syndicate Data Disk	DV	39,95
T.F.X.	DA	89,95
The Legacy	DV	89,95
Tie Fighter	EV	89,95
Tornado	DA	79,95
Ultima 8 - Pagan	DA	89,95
Ultima Underworld 2	DA	79,95
Warlords	DV	89,95
Wing Commander Academy	DA	64,95
X-Wing B-Wing Mission	DV	49,95
X-Wing DA	DV	79,95
X-Wing Upgrade Kit	DV	54,95

CD - ROM

A Hard Day Night	EV	79,95
Battle isle 2	DV	89,95
Battle isle 2 Scenario	DV	49,95
Comanche CD	DV	99,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Der Rasenmäher Mann	DA	89,95
Goblins 3	DV	119,95
Outpost	DV	89,95
Pinball Dream Deluxe	DV	89,95
Rebel Assault	DV	99,95
S. Strike Commander	DV	89,95
Syndicate Plus	DV	99,95
The Journeyman Projekt	DV	79,95
Tie Fighter	EV	89,95

weitere auf Anfrage

Neu !!!!
Jetzt auch in BTX !
Einfach deutschlandweit
DRAUF! eingeben

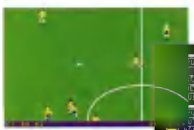
Das Kleingedruckte:
Alle hier aufgeführten Preise sind Versandpreise.
Versandkostenanteil :
000.01 DM-100.00 DM=10.00 DM
100.01 DM-200.00 DM=06.00 DM
ab 200.01 DM ist der
Versandkostenanteil 0.00 DM
Einige Spiele sind bei Abzeigenschluss noch nicht lieferbar.
Lieferzeitung sichern die besten Preise
Händleranfragen sind erwünscht

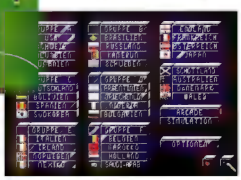
Kick Off 3

Abpfiff

Die Weltmeisterschaft ist vorbei, doch die Fußballspiele bleiben. Etwas verspätet, aber gerade richtig zu den Finalrunden bringt Anco den dritten und vorerst letzten Teil ihrer mittlerweile legendären Fußballserie Kick Off auf den Markt.

Wer den Werdegang (Kick Off, Player Manager, Kick Off 2, Goal) der Serie verfolgt hat, wird sich an einen Namen mit Sicherheit erinnern: Dino Dini! War sein Name auf der Verpackung zu lesen, so konnte man fast schon sicher sein, daß es sich um ein qualitativ zufriedenstellendes Spiel handelt. Diesmal kann man das Cover drehen und wenden, die Rückseite aufgeregt in sich hineinschlingen, Dino Dinis Signatur wird man nirgends finden. An seine Stelle ist nun Steve Screech gerückt, und der ist noch nicht so bekannt, daß er als Verkaufsargument über dem Titel stehen muß. Und daran wird sich wohl in naher Zukunft auch nichts ändern... Kommen wir zum ersten Kritikpunkt: die Installation. Es ist zwar sehr löblich, daß auf eine Paßwortabfrage verzichtet wurde, aber dafür die mittlerweile antiquierte Keydisk wieder aus der Schublade zu ziehen, wird wohl die wenigsten begeistern. Vor allem, weil das Diskettenlaufwerk während der gesamten Spielzeit munter vor sich hinsummt. Für den Laien ist das nicht weiter schlimm, nur ein wenig ungewohnt. Wirklich schlimm sind hingegen die absolut übertriebenen Hardwareanforderungen. Satte vier Megabyte Erweiterungsspeicher müssen freigemacht werden, um Kick Off 3 genießen zu dürfen. Der Clou: im Handbuch wird mit keiner Zeile erwähnt, wie man das auf die Reihe bekommt. Blutige Anfänger und Gelegenheitsspieler müssen sich also durch das DOS-Handbuch kämpfen oder das gesamte Programm dem Mülleimer übergeben.





Kick Off 3 stellt keine große Verbesserung zum Vorgänger dar.

Aufhören!

Genauso wie das Programm in den ersten Minuten bei der Installation begonnen hat, setzt es sich später fort. Zwar sind alle möglichen und unmöglichen Turnier- und Meisterschaftsrunden vorhanden, jedoch wurden die Menüs so lieblos gestaltet und ins Deutsche übersetzt, daß man sich mit rasender Geschwindigkeit durch sie hindurchklickt, um möglichst schnell den Rasen betreten zu können. Hier ergibt sich das gleiche Bild. Die Sprites sind weder schön gezeichnet noch angemessen animiert, dafür bewegen sie sich aber mit einer moderaten - nicht zu schnell und nicht zu langsam - Geschwindigkeit über das Feld. An die Steuerung hat man sich nach zwei bis drei Spielen gewöhnt, und man kann die ersten Erfolge verbuchen. Das soll nun aber nicht heißen, daß die Kickerei wahnsinnigen Spaß macht und stundenlang an den Bildschirm fesselt, nein, vielmehr kämpft man sich von Spiel zu Spiel, immer mit der Frage im Hinterkopf: aufhören oder weiterspielen? Spätestens nach dem sechsten Spiel sollten Sie eine Entscheidung gefaßt haben. Bei mir lautete sie: Abpfiff!

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM590 kB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 4 MB EMS-Speicher

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Anco

RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
30%	45%	60%	38%

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Keydisk

World Cup USA 94

Ausgeschieden

In den letzten Wochen ging es in Amerikas Stadien und Arenen heiß her, und so manch einer hätte sich mit Sicherheit gewünscht, das hektische Treiben auf dem Spielfeld am heimischen Monitor nachahmen zu können.

Leider schafften es nur wenige Hersteller, ihre Produkte termingerecht auf den Markt zu bringen. Sogar das offizielle Spiel zur Fußballweltmeisterschaft ließ zwei Wochen auf sich warten und erschien längst überfällig zum Viertelfinale. Erst eine sündhaft teure Lizenz erwerben und dann auch noch mit gewaltiger Verspätung ausliefern? Das kann doch wohl nicht Sinn dieser Investition gewesen sein, oder?

Debakel

Die Installation erweist sich als genauso nervenaufreibend und dramatisch wie die ersten Spiele der deutschen Mannschaft. Wird im Handbuch noch groß und breit beschrieben, daß man mindestens ein Megabyte EMS-Speicher konfigurieren muß, so erfährt man beim Programmstart, daß man auf keinen Fall einen Speichermanager wie EMM386 verwenden darf. Wie soll das funktionieren? Darüber hinaus verlangt das Spiel ein Minimum von 602KB verfügbaren Hauptspeicher, so daß Besitzer einer Soundkarte, die diverse Treiber benötigt, vor dem nächsten Problem stehen. Für Laien, denen AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Bücher mit sieben Siegeln sind, eine scheinbar unlösbare Aufgabenstellung. Wenn alles nichts hilft, muß eben ohne Sound gespielt werden. Das ist aber nicht allzu schlimm, denn World Cup USA 94 hat seine liebe Mühe mit SoundBlaster-kompatiblen Karten, wie zum Beispiel der Pro Audio Spectrum, dem Logitech Soundman und der Orchid Sound- bzw. Gamewave. Das ohrenbetäubende Krachen und Scheppern, das aus den Boxen klingt, läßt sich erst mit einem echten SoundBlaster identifizieren: es sind gesampelte Gitarrenriffs!

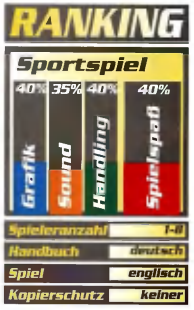
Knapp daneben! Aufgrund der hohen Geschwindigkeit passiert das nur allzu oft.

Das Spiel an sich macht auf dem ersten Blick einen soliden Eindruck. Die gut durchdachten Menüs lassen sich schnell durchschauen, denn jede Funktion ist mit einem einwandrei zu identifizierenden Icon belegt. Nach den diversen Einstellungen - und bei der Optionsfülle, kann man schon satte zehn Minuten damit verbringen - kommt die große Ernüchterung. Das erste Spiel auf einem Pentium war eine glatte Pleite; zur Halbzeit mit 10:0 gegen die USA hintenzuliegen, ist wirklich kein Vergnügen. Der Grund? Das Spiel hat allem Anschein nach keine Geschwindigkeitsanpassung. Die Spieler rasen mit Tempo 130 über den Platz, was dem Computergegner natürlich nicht viel ausmacht, er kann ja alles berechnen. Nur der menschliche Spieler guckt dumm aus der Wäsche, wenn er keinen Ball über die Mittellinie bringt. Auf einem 486er stellten sich geringfügige Verbesserungen in Sachen Geschwindigkeit ein, dafür traten aber Mängel bei der Spielbarkeit und der Steuerung ans Tageslicht.

Fazit

World Cup USA 94 ist geringfügig besser als Kick Off 3, aber deshalb noch lange kein Schlagerspiel. Aufgrund der guten Menüführung und der akzeptablen Geschwindigkeit auf langsamen Rechnern liegt es mit zwei Prozentpunkten mehr ganz knapp vorne.

Oliver Menne ■



Nicht mehr ganz rechtzeitig zum 50. Jahrestag der alliierten Invasion in der Normandie veröffentlicht Virgin eine Flugsimulation, die zeigt, daß es durchaus möglich ist, Super-VGA und hohe Geschwindigkeit miteinander zu vereinbaren.

Overlord

Überflieger

Man schreibt den 6. Juni 1944. Die Alliierten haben sich endlich entschlossen, den Anfang vom Ende des Dritten Reiches einzuleiten. Doch bereits lange Zeit vorher wurden die deutschen Truppen durch die alliierten Luftangriffe mürbe gemacht: wichtige Versorgungspunkte, Industrieanlagen und Verteidigungsstellungen, aber auch Verkehrswege und Raketenstellungen wurden immer wieder das Ziel unregelmäßiger Angriffe.

Overlord kann mit schnellen Grafiken aufwarten, trotz der detaillierten SVGA-Darstellung.

Steigende Ansprüche

Der Spieler übernimmt nun die Rolle eines amerikanischen Piloten, der gerade erst an die britische Nordküste versetzt wurde. Viel Zeit zum Eingewöhnen bleibt nicht, denn die Einsatzleitung wartet schon mit dem ersten Auftrag. Nachdem sich der Spieler für einen der drei Flugzeugtypen eingetragen hat, bekommt er eine darauf abgestimmte Mission zugewiesen. Während man anfangs meist nur als Eskorte für große Bomber eingesetzt wird, erhält man im Laufe des Spiels immer schwierigere Missionen zugewiesen, die in immer stärkerem Maße den Spieler auf sich selbst stellen.

Multimedia

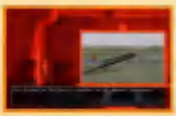
Vor jeder Mission des Campaign-Modus erfolgt eine ausführliche Einsatzbesprechung, bei der die Bodenziele mit Texten, Dias und kurzen Filmen vorgestellt werden. Mögliche Gefahrenquellen wie Flak oder deutsche Jäger werden ebenso angesprochen wie auch Zweitziele, die sich im Angriffsgebiet befinden. Die Einsatztypen folgen keineswegs einem starren Muster, sondern sind meist zufällig gewählt, bereits geflogene Missionen nehmen allerdings ebenfalls Einfluß auf die zukünftigen Einsätze. Die Luftkämpfe sind eine schwierige Aufgabe für den Piloten, da der Computer die deutschen Flugzeuge recht intelligent führt - die Zielsicherheit hingegen hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab, so daß der Dogfight alles in allem fair ist. Die Bodenziele sind über halb Frankreich verteilt und werden jeweils von massiver Flugabwehr verteidigt. Die zu zerstörenden Objekte reichen von gut getarnten Bunkern und versteckten Raketenbasen über Brücken und Bahnhöfe bis hin zu beweglichen Zügen, Schiffen oder mobilen Hauptquartieren.

Vergleichsweise gut

Wer nur einen spontanen Einsatz fliegen möchte, wird mit Overlord bestens bedient: ähnlich Chuck Yeager`s Air Combat lassen sich in kürzester Zeit kleine Missionen zusammenbasteln, für die das eigene Flugzeug, das gegnerische Boden-

Nicht nur im Spiel werden ausgezeichnete Grafiken geboten, sondern auch beim Briefing.

Ein typischer Tag im Leben von Brett Scott



Frühmorgens wird unser junger Pilot zur Einsatzbesprechung bestellt, wo ihm neueste Luftaufnahmen, Statistiken, Ziel- und Einsatzinformationen gegeben werden.

Der kurze Flug über den Ärmelkanal kann vom Autopiloten übernommen werden, ein Zeitraffer ist ebenfalls verfügbar. Die viel zu kleine Karte ist kaum zu gebrauchen, eine Zoom-Funktion gibt es nicht.

Nach kurzer Zeit ist das heutige Ziel zu sehen, eine gut bewachte Fabrik. Erst nachdem die Flakstellungen beseitigt wurden, kann man sich über die Produktionsstätten hermachen.

Bevor er es sich in der Basis gemütlich machen kann, macht Scott auf dem Rückweg noch schnell einen Abstecher zu einer Raketenbasis, die Bewohner Londons werden es ihm danken.

Groß Electronic
Hardware - Software - Zubehör
Großhandel für Computerspiele und Zubehör
PC
CD ROM
AMIGA
CD 32
MEGA DRIVE
MEGA CD
SNES
3DO
Lieferung nur an Händler!
Bitte Preisliste anfordern!
Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

Die SVGA-Grafik kommt nicht nur der detaillierten Außenansicht, sondern auch den klar gezeichneten und übersichtlich angeordneten Instrumenten zugute.

Das Briefing spart nicht mit Effekten. Die zahlreichen Animationen lassen fast schon auf ein CD-ROM-Produkt schließen.

ziel sowie der gegnerische Lufteinsatz selbst ausgewählt werden kann. Ein Übungsmodus im herkömmlichen Sinn entfällt daher. Natürlich muß sich ein neuer und noch dazu aufsehenerregender Flugsimulator Vergleiche mit berühmten Vorfahren gefallen lassen, wie beispielsweise TFX oder Pacific Strike. Und der fällt nicht leicht: Während Overlord mit hochauflösenden Grafiken glänzt, die nur selten etwas grobkörnig werden, haben die beiden anderen in puncto Geschwindigkeit die Nase vorn. Overlord hat wohl die beste Einsatzbesprechung, die ich je bei einem Flugsimulator gesehen habe. Im Gegenzug wird auf eine echte Storyline verzichtet, die den Spieler persönlich mit einbezieht und so längere Zeit am Spiel fesseln kann. Lediglich die gegenseitige Beeinflussung der Missionen stellt ein interaktives Element dar.

Schön schnell

Grafisch kann Overlord durchaus überzeugen. Die Super-VGA-Grafik ist momentan konkurrenzlos, da es den Programmierern gelungen ist, alle momentan aktuellen Techniken wie Gouraud-Shading, Imagemapping u. v. m. in akzeptabler Geschwindigkeit auf den Bildschirm zu bringen. Allerdings geht auch einem 100 MHz-Rechner die Puste aus, soll er in Bodennähe die Grafik in höchster Detailstufe zusammen mit bestem Sound berechnen. Um dem Diashow-Effekt zu entgehen, bedient sich das Programm eines einfachen Tricks: das Bild wird kurzzeitig etwas schmaler gemacht. Trotz der vierfach höheren Auflösung ist es aber keineswegs einfacher als bisher, Luft- und Bodenziele auszumachen, da die Farben äußerst kontrastarm gewählt wurden.

Der Sound entspricht der üblichen Geräuschkulisse, d.h. unauffällige Hintergrundmusik und dezente Motorengeräusche, lediglich das MG wurde mit einem wahrhaft höllischen Donner bedacht. Die Steuerung des Flugzeugs erfolgt über Tastatur oder Joystick, wobei Overlord auch den Flightstick Pro, Thrustmaster und Fußpaddel akzeptiert. Die Maus wird leider nicht unterstützt, obwohl die Steuerung mit ihr auch nicht schwammiger hätte ausfallen können als mit dem Joystick.

Fazit

Mit der hervorragenden Grafik, den komplexen und anspruchsvollen Missionen, die selbst mit der vorbildlichen Einsatzbesprechung nicht einfacher werden, reiht sich Overlord in die Spitzengruppe aktueller Flugsimulationen ein. Für Realitätsfetischisten ist Overlord jedoch nicht geeignet, Kämpfertypen dürften hier eher angesprochen sein. Das einzige wirkliche Manko ist die fehlende Hintergrundstory, die das Spiel spannender und sympathischer gemacht hätte.

Harald Wagner ■

Statement

Nun ja. Ein weiterer Flugsimulator, ein weiteres Kriegsspiel. Nichts neues also? Doch, da mit Overlord erstmals eine Simulation in echtem Super-VGA mit akzeptabler Geschwindigkeit gelungen ist. Und das wird Folgen haben: nicht nur, daß bald alle namhaften Hersteller mit entsprechenden Produkten nachziehen werden, die noch schneller, bunter, komplexer und anspruchsvoller sind, solche Produkte bringen dem heimischen PC auch Virtual Reality näher - ein neues Eingabegerät, ein VR-Helm, und wegen der zwei Bildschirme etwa doppelte Rechnerleistung reichen also für die fast perfekte Illusion aus.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 13 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt VESA-Treiber für SVGA

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Virgin

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
87%	85%	75%	78%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

DAS NEWS Magazin

für alle Computer- und Videospiele

Mit **PLAY TIME** into the future. Anderen immer einen Schritt voraus mit den Highlights und Projekten von morgen. **PLAY TIME** hat die heißesten News aus den Schaltzentralen der internationalen Softwarehäuser

JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ERHÄLTLICH!

PC Games Disc & Mag

HELP

PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTER POWERTIPS 9/94

Die Tips & Tricks finden Sie aus technischen Gründen ab Seite 67.

Ultima VIII
Teil 2, Seite 161-172

Al Qadim
Teil 1, Seite 173-184

Die Siedler
Seite 185-188

The Horde
Seite 189-192

FREEZERS Seite 192

Crazy Cars 3
Eye of the Beholder
Gods
Jurassic Park
Magic Pockets
Pinball Dreams
Prince of Persia
Star Control 2
Wizkid

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine AMIGA Magazin-Tips bestellen:
__St. HELP-Sammelordner „PC Games" je 10,- DM _____

Gesamt DM _____
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM13,-) DM _____

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM _____
❒ bar (Geld liegt bei)
❒ per V-Scheck
❒ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

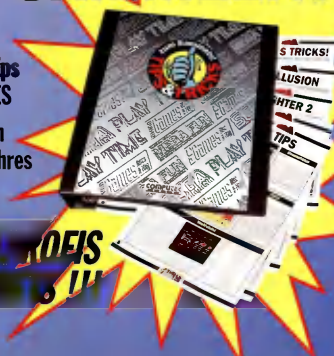
Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine **Power-Tips** aus dem PC GAMES
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



V[illegible]TOFIS
FÜR [illegible]

SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

ECHO

Moin Rainer,
ich halte es einfach nicht mehr aus! Ich muß jetzt einfach einen Brief schreiben. Manche Leserbriefe sind einfach erbärmlich. Ich frage mich, wie Du das erträgst? Wieviel Dummheit ist eigentlich nötig, um solchen Schund zu produzieren? Da schreibt z.B. ein anonymer Freund, daß Ihr seine Freunde (hat der überhaupt welche?) anzeigen sollt. Aus welcher Mülltonne ist der wohl entsprungen? Oder der Möchtegern-Hacker mit seiner supertollen Ausrüstung (ich frage mich, wozu man sowas braucht), der wohl von Beruf Sohn ist und etwas zuviel Geld hat, sollte seine Angeberei auf das beschränken, von dem er etwas versteht. Jetzt wird es schwierig für ihn! Übrigens sind Deine Kommentare oft gar nicht so schlecht, aber bei solchen Lachnummern mußt Du im Kampf gegen die Dummheit härter durchgreifen.

Euer treuer Leser
Jürgen Brecht

Leider muß ich Dir mitteilen, daß mir Dein Brief auch nicht so recht weitergeholfen hat. Was verstehst Du unter „härter durchgreifen"? Sollte ich auf derartige Briefe zukünftig verzichten? Das wäre mir arg unangenehm, weil ich solche Epistel eigentlich recht unterhaltsam finde. Man sollte es nicht so verbissen sehen und sich einfach über diese verbalen Entgleisungen amüsieren. Natürlich wäre es auch möglich, diese Seiten mit ausschließlich ernsthaften Anfragen zu füllen. Fände ich zwar weder besonders sinnvoll - von unterhaltsam will ich noch gar nichts schreiben. Gerade zu diesen zwei angesprochenen Briefen kam eine Unzahl von Zuschriften. Find ich eigentlich gut! Zwar bin ich sehr gern bereit, dem Leser zu geben, was der Leser begehrt, doch dazu wäre es nötig, daß mir der Leser mitteilt, wie er es haben möchte. Ich habe Euch den Ball zugeworfen - fangt ihn auf und werft ihn zurück. Wenn kein Echo kommt, suche ich mir eine Lehrstelle als Bäcker.

LANGES ECHO

Hallo Rainer,
jetzt habe ich mir auch einmal die Mühe gemacht, Dir einen Brief zu schreiben. Na ja, eigentlich war es ja mein „PH Jet Desk" (ich will keine Schleichwerbung machen). Das Lob an Eure Zeitschrift kann ich mir sicher sparen, da Du wahrscheinlich schon oft genug gehört hast, daß die PC Games super ist.
1. Da ich weiß, wie Dich Leserbriefe über XXXX nerven, fange ich erst gar nicht damit an, Dir meine Meinung darüber zu sagen, sondern ich würde mal lieber Deine Einstellung zu diesem Spiel wissen.
2. Ich habe leider die Ausgabe der PC Games, in der das Poster vom Redaktionsteam war, verpaßt. Wie kann ich das Poster bestellen?
3. Eine Bitte kommt jetzt an denjenigen, der bei Eurer Zeitschrift den Platz für die Leserbriefe bestimmt (besser konnte ich es nicht ausdrücken, da ich keine Ahnung habe, wie dieser Beruf heißt). Er sollte jedenfalls den Platz für die Leserbriefe vergrößern, da sie (für mich jedenfalls) zum Besten der PC Games gehören.
4. Wo beantwortest Du die Leserbriefe lieber, bei der Play Time oder der PC Games?
5. Da Du in der Ausgabe 4/94 zu einer „formlosen Leserumfage" (Thema: Soll ich die Leserbriefe lockerer handhaben?) aufgerufen hast, bitte ich viele Leser, Dir ihre Meinung zu schreiben, damit Du Dich entscheiden kannst und auf keinen Fall arbeitslos wirst. Ich bin übrigens der Meinung, Du solltest die Briefe wie in der Play Time beantworten.
6. Wie wäre es, wenn es auch ein PC Games TV geben würde, natürlich von Dir moderiert?
7. Was ist Dein Lieblingsspiel? So, das war es, was ich loswerden wollte. Ich hoffe, Du hast Dich nicht zu sehr gelangweilt beim Lesen des Briefes. Auch würde ich mich über einen Abdruck freuen, da er mich fast einen vollen Ferientag gekostet hat.
P.S. Jetzt kommt eine Frage an die Redaktion, die Rainer nicht beantworten soll. Hat er schon mal ein Spiel durchgeschafft (ausgenommen Spiele aus dem Windows Entertainment Pack)?

C.B.

1. Kein Kommentar, leider!
2. Erwischt! Das war eine Fangfrage. So ein Poster hat es natürlich nie gegeben.
3. Noch mehr Leserbriefe? Welchen Inhalts? Welcher Art?
4. Hier würde ich gern die Aussage verweigern. In der PT sind (naturgemäß) die Themen breiter gestreut - womit ich nicht andeuten will, daß ich dies als Vorteil empfinden würde, und nochmals auf meine Verweigerung der Aussage verweise.
5. Wie Du ja hoffentlich in den letzten Ausgaben bemerkt haben wirst, wurde der Um-

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (9/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

gangston doch deutlich „lockerer". Recht so? Ich seh schon die ersten Briefe, denen dieser Ton mißfällt - wetten?
6. Bisher denken wir eigentlich nicht dran, PC Games TV zu machen. Falls es meinem Chef Red dennoch einfallen sollte, wird garantiert ein anderer moderieren. Mich drängt es nicht so in die Öffentlichkeit und ich kann unheimlich stur sein.
7. Was sollen denn diese persönlichen Fragen? Wenn Du mich unbedingt kennenlernen willst, versuch es einmal mit einer Einladung zum Essen. Wenn selbiges gut ist, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, daß ich annehme. Dann kannst Du mich selbst fragen und wir brauchen nicht alle anderen mit diesem Zeug zu belästigen. Nebenbei bemerkt würde das Vorhandensein einer (älteren?) Schwester die Wahrscheinlichkeit noch zusätzlich erhöhen.
P.S. Da hier auf diesen Seiten kein anderer etwas zu suchen hat (antworttechnisch gesehen), kommt die Antwort natürlich trotzdem von mir, und beschränkt sich darauf, auf Punkt „7" zu verweisen.

KRITIK

Sehr geehrter
Herr Rosshirt,
ich erwerbe die PC Games in erster Linie wegen der Coverdisk und stehe deshalb heute vor einem Problem, welches mich veranlaßt hat, Ihnen einen Leserbrief zu schreiben. Da ich (leider) noch zum immer kleiner werdenden Kreis der 286er-User gehöre, achte ich natürlich auf die Systemanforderungen, welche auf der Coverdisk stehen. Nun ist es mir schon mehrmals passiert, daß 386er-Programme auch auf meinem Rechner liefen. Doch heute ließ sich leider das Spiel Empire Soccer (im übrigen ein Kaufgrund) trotz der (angeblichen) 286er-Lauffähigkeit nicht starten. Beim Durchblättern der PC Games stieß ich überall auf den Hinweis, daß das Demo erst ab einem 386er lauffähig ist. Nun kann man leider an einem Zeitungskiosk die Zeitung nicht schon vorher lesen und ist deshalb auf das Cover angewiesen. Nun kann man Euch ja nicht für Druckfehler verantwortlich machen, aber da ich auch in Zukunft die PC Games aufgrund ihrer Coverdisk erwerben werde, hoffe ich, so etwas nicht noch einmal erleben zu müssen. Trotz allem vielen Dank an Euren Demo-Service für die famose Demo von Tubular Worlds.
Mit freundlichen Grüßen: Nico

P.S. Mal sehen, was Sie unter „sinnwahrenden Kürzungen" verstehen. Ich hoffe, es durch einen Abdruck meines Briefes herauszufinden.

Da scheint uns offenbar wirklich ein Lapsus unterlaufen zu sein. Natürlich ist das Programm auf einem 286er lauffähig. Allerdings benötigt es erweiterten Speicher (EMS). Auf einem „Standard 286er" mit 1 MB Speicher geht wirklich nichts. Aber ab 2 MB sollte es funktionieren. Zumindest tut es das hier auf einem unserer letzten 286er. Leider waren die ganzen Beschreibungen etwas schwammig formuliert. Wir bitten um Entschuldigung und versprechen, uns zu bessern.
Wenn Sie die Kürzungen Ihres Briefes gefunden haben (zwei Stück) gewinnen Sie. Ich werd schon was passendes finden.

HILFE-STELLUNG

Hallo PC Games-
Redaktion!
Ich lese Eure Zeitschrift jetzt schon über ein Jahr und kann nur sagen, daß Ihr immer besser werdet. Macht weiter so! Nun aber zum Hauptgrund, weshalb ich Euch das erste Mal schreibe. In Ausgabe Nr.6 berichtet Ihr über Novell DOS 7 und daß Probleme mit den Speichermanagern bei Spielen entstanden. Doch dem kann abgeholfen werden, denn man kann „Himem.sys" gegen „Hymem.sys" von Windows 3.1 austauschen, welcher eigentlich recht gut mit DPMS zusammenarbeitet. Und wer auch noch EMS-Speicher braucht, sollte ebenfalls von Windows den „EMM386.exe" Manager benutzen. Dann muß man zwar wieder von Hand einstellen, aber die Spiele funktionieren. Aber Achtung: Bei manchen Einstellungen (z.B. DMA-Puffer) gibt es eine Bootschleife. Das heißt, der PC bootet von alleine neu und so weiter, ohne Ende. Eine Startdiskette sollte man immer zur Hand haben, um wieder starten zu können. Was das Multitasking betrifft, arbeitet es ohne mir bekannte Probleme gut mit den Windows-Speichermanagern zusammen und ebenfalls die Programme. Was noch erwähnenswert ist, daß mit bestimmten Einstellungen der Benutzer gefragt wird, welche Treiber oder Programme geladen werden sollen. Z.B. in Config.sys": Himem laden (J/N)?"
Viele Grüße noch:
Jan Wroblewsky

Ich finde es sehr lobenswert, wenn unsere Leser in heroischen Selbstversuchen unsere Testberichte ergänzen. Ich bin sicher, daß diese kurze Abhandlung nicht nur mich interessiert hat.

INDEX

Hallo Rainer!
Dieser Monat wird wohl viele Sonnentage haben und so die „saure Gurken-Zeit" einleiten. Auf Grund dessen habe ich mir gedacht, ich schreib doch mal einen Leserbrief, jetzt hat er Chancen abgedruckt zu werden.
Zunächst möchte ich sagen, daß man Computerspiele eigentlich nicht als teuer bezeichnen kann. Man kann eine Menge Geld sparen, wenn man die Preise vergleicht und im Versand oder Sonderangebot kauft. In diesem Zusammenhang, auf die „Briefkastenfirmen" bezogen, möchte ich die Firma „Call And Play" loben erwähnen, wo ich vor kurzem Star Trek II für 87,85 DM (incl. Versandkosten und NN-Gebühr) erstanden habe. Auch den Service und die „Betreuung" am Telefon kann ich nur als „sehr gut" bezeichnen. Mein nächstes Thema ist die Indizierung, aktuell an XXXX zu sehen. Hier kann ich mich mit meiner Meinung eigentlich nur an die von T.Wahl, aus der Ausgabe 8/94, anschließen. Allerdings hätte ich noch gern gewußt, wie es mit den Erweiterungsleveln bzw. Zubehör speziell für XXXX aussieht. Ist so etwas auch indiziert? Und wie weit geht die Indizierung? Muß jetzt jeder, der sich die Vollversion für immerhin 70 DM geholt hat, das Spiel von seinen Datenträgern löschen? Bevor ich zu meinem letzten Punkt komme, möchte ich ein weiteres Beispiel dafür bringen, wie schädlich der Computer sein kann. Ich spiele fast täglich und teilweise stundenlang Computer. Meine schulischen Noten sind gut, ich bin körperlich fit, ich habe auch andere Hobbys und auch Freunde, die keinen Computer haben. Also eindeutig ein weiteres Opfer der „Killermaschine" Computer.
Nun, last but not least: mein letzter Punkt: „Down the Drain". Ich finde diese Rubrik einfach nur gut. Einerseits ist es mein seelischer Sonnentag im Monat, Deine hämischen Kommentare über dieses und jenes Spiel zu lesen, andererseits bin ich Dir wirklich dankbar, daß Du solche Qualen auf Dich nimmst, um den Leser vor Fehlkäufen zu bewahren.
Nun ist der Brief doch länger geworden als erwartet. Du darfst aber gerne und viel kürzen.
In diesem Sinne:
Frank Scharf

Gekürzt habe ich Deinen Brief wirklich und kräftig, da wir ja auf diesen Seiten nicht alleine sind. Der Inhalt kommt (hoffentlich) trotzdem noch an.
Daß man Computerspiele auch sehr preiswert einkaufen kann, wurde an dieser Stelle ja schon bis zum Abwinken besprochen. Allerdings finde ich es auch gut, wenn uns positive Erfahrungen mit Versendern mitgeteilt werden. Sonst kommen

Wollen auch Sie bei uns anecken ?

Software Corner

Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

CD ROM GAMES

Anstoß incl World Cup DV	84,90 DM	Lucas Arts Cl. Simulat. DH	79,90 DM
Battle Isle 2 DV	84,90 DM	Mega Race DH	64,90 DM
BAT 2 * DV	79,90 DM	Myst EV	114,90 DM
Battle Isle 2 Data * DV	44,90 DM	Outpost EV	79,90 DM
Beneath a steel sky DV	109,90 DM	Pinball Dr. DeLuxe * DH	74,90 DM
Civilization & R. Tycoon DH	59,90 DM	Rebel assault EV	79,90 DM
Der Clou DV	79,90 DM	Reunion DV	69,90 DM
Der Planer + Extra DV	84,90 DM	Sam & Max DV	94,90 DM
Dragon Lore * DV	64,90 DM	Sherlock Holmes DV	99,90 DM
Empire De Luxe DV	69,90 DM	Space Quest 1 - 5 * DV	84,90 DM
Guardian of the fleet * DH	84,90 DM	Starlord DV	89,90 DM
FIFA Intern. Soccer DV	89,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Formula O. GP+MP+Golf DH	59,90 DM	Syndicate Plus DV	99,90 DM
Gunship 2000 + Mission DH	59,90 DM	Tie Fighter * EV	89,90 DM
Hell Cab EV	84,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Hidden Below * DH	64,90 DM	Under a killing M.* DV	114,90 DM
Inferno * EV	89,90 DM	Ultima 7 Bundle EV	89,90 DM
Larry 1 - 3 & 5 * DV	84,90 DM	Ultima 8 incl. SAP DV	89,90 DM
Lemmings Collection DH	56,90 DM	Wizardy 6 & 7 DV	89,90 DM
Little Divil DH	79,90 DM	Wolfpack DV	64,90 DM
Lucas Arts Cl. Advent. DV	99,90 DM	11th Hour * DH	139,90 DM

IBM und kompatible - VGA HD (meist 4MB 386)

Amared First * DH	84,90 DM	Pinball Fantasies DH	59,90 DM
Anstoß WCE DV	49,90 DM	Pinball Dreams 2 DH	34,90 DM
Bundesliga Manager 3 * DV	89,90 DM	Pizza Connection DV	84,90 DM
Beneath a Steel sky DV	69,90 DM	Pirates Gold DV	89,90 DM
Bioforge DV *	Vb,mögl.	Police Quest 4 DV	64,90 DM
Burning Steel 2 EV	79,90 DM	Privateer DH	84,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM	Quest for Glory 4 DV	64,90 DM
Carriers at war 2 EV	79,90 DM	Raptor EV	69,00 DM
Christoph Kolumbus DV	79,90 DM	Rüsselsheim DV	64,90 DM
Chaos Engine * DH	49,90 DM	Sim City 2000 DV	84,90 DM
Das schwarze Auge 2 DV	79,90 DM	Sim City 2000 Data DV	34,90 DM
Death or Glory DV *	89,90 DM	Simon the Sorcerer DV	84,90 DM
Delta V * EV	64,90 DM	Software Manager DV	79,90 DM
Der Clou DV	79,90 DM	SNN-21 Seawolf DV	79,90 DM
Die Siedler DV	79,90 DM	Subwar 2050 DV	89,90 DM
Desert Strike * EV	69,90 DM	Subwar 2050 Mission * DV	49,90 DM
Elite 2 DV	64,90 DM	Superfrog * DH	49,90 DM
FIFA Int. Soccer DV	69,90 DM	System shock * DV	84,90 DM
F-14 Fleet Defender DH	89,90 DM	Star Trek 2 DV	84,90 DM
Gabriel Knight DV	64,90 DM	Tie Fighter EV	84,90 DM
Hanse - Die Expedition DV	44,90 DM	Theme Park DV	84,90 DM
Harpoon 2 EV	79,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Hexx DH	64,90 DM	Unnatural Selection DH	64,90 DM
Indy Carr Racing DV	79,90 DM	Ultima 8 DV	59,90 DM
Indy Car Trades * DH	29,90 DM	Ultima 8 SAP DV	34,90 DM
Kick Off 3 DV	59,90 DM	Victory at Sea * EV	79,90 DM
Leisure Suit Larry 6 DV	64,90 DM	Werewolf KA 50 DH	64,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM	Wing Comm.Armada * DH	69,90 DM
Links 386 Course Disk je	44,90 DM	Wings of Glory * DV	89,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM	X-Wing DH	84,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM	B-Wing DV	39,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM	Zeppelin DV	79,90 DM
Pacific Strike DH	84,90 DM	ZONE 66 EV	69,00 DM
Pacific Strike SAP DH	39,90 DM	1942 - Pacific Air War DH	89,90 DM

Hardware & Multimedia / Soundkarten

Panasonic CD562B	349,00 DM	SB16 Basic DH	229,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsp.	239,00 DM	Gravis Ultrasound	349,00 DM
SB Pro Basic	169,00 DM	SB AWE 32	649,00 DM

High End Joysticks

Gravis Analog Pro	79,90 DM	Thrustm.FCS Mark 1B	179,00 DM
Gravis Gamepad	39,90 DM	Thrustm.WCS Mark II	279,00 DM
CH Flightstick	89,90 DM	Thrustm.Rudder Ctrl	279,00 DM

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Euroscheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000). Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlscheingebühr. Porto & Verpackung DM 10,- , ab DM 180,- Lieferwert Porto & Verp. frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladenpreise weichen ab. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis - und Produktänderungen vorbehalten.

immer nur die Problemfälle auf meinen Schreibtisch. Ich hoffe, daß der Abdruck des Firmennamens nicht als schleichende Werbung verstanden - und übelgenommen - wird.
Die Wege der BPS kann auch ich nicht immer nachvollziehen. Selbstverständlich gibt es üble Auswüchse der Software, von denen ich mir auch wünsche, daß sie vom Markt verschwinden. Doch ich finde, hier wird oftmals „über das Ziel hinausgeschossen". Eine Altersfreigabe, wie bei Videos fände ich meistens sinnvoller. Ich möchte noch betonen, daß es sich hier um meine ganz private Meinung handelt - die Redaktion hat damit nichts zu tun. Die Indizierung eines Spiels bedeutet nicht, daß es verboten ist. Es darf lediglich keine (auch keine indirekte) Werbung dafür gemacht werden. Zusatzlevel eines indizierten Spieles fallen nicht automatisch unter die Indizierung, allerdings wird es recht schwierig, sie anzubieten, wenn man den Namen des Spiels nicht nennen darf. Niemand verlangt nun aber von Dir, Deine Disketten von XXXX der Sondermüllverwertung zu übergeben und die Daten von der Platte zu löschen.
Wenn Dir „Down the Drain" gefällt, freut mich das natürlich ganz besonders. Zwar bereitet es alles andere als Vergnügen, diese Spiele zu testen, aber das Schreiben darüber macht mir einen Heidenspaß. Wenn das nicht nur auf Einseitigkeit beruht, finde ich das sehr schön.

VERSCHIEDENES

Hallo Rainer!
Dies ist mein zweiter 9-Nadel-Brief (für einen Laser-Brief hat es noch nicht gereicht) an Dich. Mich freut es, daß Ihr die Anregungen aus meinem ersten Schreiben berücksichtigt habt: kein Testbericht auf der Rückseite des Garantie-Coupons, keine Screenshots auf den S/W-Seiten. Mich wundert es nur, daß Ihr meinen ersten Brief nicht abgedruckt habt, da ich mich schon für die Meinung der Redaktion und der anderen Leser zu einigen Themen interessiere!
„Down the Drain" ist echt spitze. Ich habe selten so gelacht. Mehr davon! Das lästige Thema mit den Raubkopien hängt mir zwar auch schon zum Hals heraus, aber als ich den Brief dieses Mega-Hackers gelesen habe, ging mir doch der Hut hoch! Der ist doch tatsächlich stolz auf das, was er tut! Klar, ich besitze auch ein paar Kopien (wer nicht?), aber ich gebe damit nicht an. Zudem lösche ich viele Sachen sofort, wenn sie mir nicht gefallen, oder ich kaufe mir die Originale.
Zum Schluß noch eine Frage: Wenn die Herstellung einer CD billiger ist als das Kopieren auf viele Disketten, wieso sind dann einige CD-Versionen (obwohl nicht von der Disketten-Version zu unterscheiden) immer noch teurer als die Disk-Version? Außer den Leuten, die 200 MB und mehr für ein Spiel übrig haben (bestimmt nicht viele!), gibt es bei der CD-ROM kaum Raubkopierer. Diese waren doch bisher immer ein Grund für die hohen Preise! Bringt die CD-Version preiswerter heraus = weniger Raubkopien = mehr Verkäufe = höherer Gewinn = preiswertere Spiele. Wie Obi-Wan schon sagte: „Der Kreis schließt sich!"
So long.

Es ist nun wirklich nicht möglich, jeden Brief, der mich erreicht, abzudrucken. Das wäre auch gar nicht der Sinn der Übung. Wichtig ist doch eigentlich nur, daß jeder Brief gelesen wird, oder? Das sieht zwar eigentlich jeder ein, aber selten, wenn es ihn (nicht) trifft. Können wir das nun auf sich beruhen lassen?
Wenn Dich das ausgelutschte Thema der RK's schon nervt, kannst Du Dir hoffentlich vorstellen, wie es mir ergeht - ich bekomme immer noch täglich Abhandlungen in verschiedenen Längen und Geisteszuständen darüber. Aber den Brief dieses „Mega-Hackers" fand

selbst ich erwähnenswert. Es ist schon merkwürdig, welch verschlungene Wege das Bedürfnis nach Selbstdarstellung gehen kann. Jeder Seelenklempner hätte seine helle Freude an dem Brief gehabt.
Einer schönen Illusion muß ich Dich leider berauben. Die Schlußfolgerung „Preiswertere Spiele = weniger Raubkopien" erscheint zwar auf den ersten Blick zwingend logisch, gehört aber dennoch ins Reich der Fabeln und Märchen. Sehr viele werden erst die Originale kaufen, wenn deren Anschaffung billiger kommt als die benötigte Menge an Leerdisketten. Und selbst dann habe ich noch meine gelinden Zweifel, die Briefe vom Schlage unseres „Mega-Hackers" auch wunderbar nähren. Wenn man eine Softwarefirma danach fragt, warum denn die CD-Version eines Spieles nicht preiswerter ist als die auf Disketten, wird man meist mit dem Hammer der geringeren Auflage erschlagen. Es ist schwer, dem etwas zu entgegnen. Wenn unsere Leser aber Interesse daran äußern, werde ich versuchen, genauere (und mehr) Aussagen darüber zu bekommen.

DOWN THE DRAIN

Hallo Rainer!
Eigentlich schreibe ich Dir nur, um mich für das Spiel „M&L" zu bedanken. Es ist zwar nicht gerade mein Geschmack und es ist auch nicht so der Hit, aber trotzdem Danke, schließlich habe ich es ja geschenkt bekommen.
Wird „Down the Drain" bestehen bleiben? Ich bin wirklich dafür, denn ich lese mir schlechte Spieletests wahnsinnig gerne durch (nicht die Test sind schlecht, sonder die Spiele über welche die Test berichten).

Eines versteh ich allerdings nicht so ganz: In einer anderen Zeitschrift stand zu „Cosmic Spacehead": „Die drollige Grafik und der umwerfende Sound sind eine mittlere Sensation." Bei Dir konnte man lesen: „Die Grafik macht den Eindruck, als wenn ein Designer von McDonalds Amok gelaufen wäre." Und „...ist die Musik geeignet Foltermethoden zu ersetzen."
Macht bitte weiter so.

Dein Dir dankender:
Marcus Friedrich

Was hast Du erwartet? Ein Spitzenspiel kann ich, aus doch wohl hoffentlich verständlichen Günden, in dieser Rubrik nicht verlosen. Da „DTD" bei den Lesern (hoffe ich zumindest) ganz gut ankommt, wird diese Rubrik natürlich bestehen bleiben. Allerdings kann ich nichts über deren Umfang versprechen, da es Monate gibt, in denen weniger schlechte Spiele auf den Markt kommen, was ich natürlich sehr bedauerlich finde (... was schreib ich da?). In dieser einen Zeitschrift, hat der Verfasser des Artikels offensichtlich versucht das Beste an „Cosmetic Spacehead" herauszustellen. Das sollte man ihn nicht übel nehmen. Leider hatte ich nicht das Vergnügen, an diesem Spiel etwas positives zu finden, was sicherlich mein Verschulden ist. Ich sollte einen Kurs für positives Denken besuchen.
Wir machen weiter so.

MADBOX

Hallo Rainer!
Nach dieser, zugegebenermaßen langen Anrede (keine Angst - ich habe die ersten fünf Zeilen gestrichen. Anm. von RR) möchte ich erst mal ein kleines Lob ablassen, und zwar über die Idee mit der Mailbox. Ich hätte da noch einige Verbesserungsvorschläge: ANSI-Menüs (sind einfach schöner). Die Textwüsten sehen irgendwie „uups" aus, da muß etwas Grafik her. Und das Problem mit der Übertragungsgeschwindigkeit: Bei mir in der Madbox sind User mit 2400 Baud und sie beklagen sich nicht über den Bildaufbau (wehe wenn..); bei Euch kann man ja eh nur ab 9600 Baud rein - also bitte etwas bunter! Vielleicht könnte man ja auch mal ein Foto von Dir einscannen und es zum downloaden freigeben? Ich wäre auch bereit, in meiner Box eine „RR-Sektion" zu eröffnen. Da könnten dann alle User direkt an Dich Briefe schicken, ich kann Dir das ganze Paket zum täglichen downloaden packen, und Du könntest es gleich beantworten.
Ruf doch mal an, für einen Chat bin ich immer zu haben.

Wolfgang

Wir könnten uns wahrscheinlich darauf einigen, daß unsere Mailbox noch nicht ganz so perfekt ist und eventuell noch den einen, oder anderen Verbesserungsvorschlag gebrauchen könnte.
Über die Deinigen werden wir nachdenken - macht Sinn. Allerdings nicht über alle! Mein Antlitz hat weder in der Box, noch sonstwo etwas verloren - mein Gesicht gehört mir! Ich denke auch, daß es genügen könnte, wenn man mich per Post erreichen kann. Was soll ich denn noch alles machen? Allerdings ist es sehr wahrscheinlich, daß ich Dich einmal anklingeln werde, allerdings möchte ich dann garantiert nicht „dienstlich" werden, und privat bin ich ziemlich unfreundlich.

IN EIGENER SACHE

Ist es Euch schon aufgefallen? In den Leserbriefseiten sind Briefe von weiblichen Lesern so häufig wie die Zähne einer Henne. Das gibt uns natürlich zu denken und wirft viele Fragen auf.

Gibt es so wenig Frauen, die gelegentlich ein Spielchen am PC wagen? Falls dies der Fall sein sollte, wüßten wir gerne, warum das so ist. Gefallen Euch die Spiele nicht? Kann es daran liegen, daß es in den wenigsten Spielen einen „weiblichen Hauptdarsteller" gibt? Wünschen sich Frauen vielleicht ganz andere Spiele? Lesen Frauen unsere Zeitschrift nicht? Warum - was haben wir Euch getan - was könnten wir da besser machen? Oder wollt Ihr Euch nur nicht in der Öffentlichkeit äußern? Wollt Ihr diese Seiten ganz und gar den Männern (und was man halt leichtfertig so nennt) überlassen? Oder wie? Oder warum? Oder was?
Falls an dieser Stelle noch männliche Leser zulesen, möchte ich sie bitten, diese Zeilen einem weiblichen Wesen vorzulegen, daß zumindest schon gelegentlich an einem PC gesehen wurde. Um nun die Kommunikationsbereitschaft zu fördern, verlosen wir unter den (weiblichen) Personen, welche bereit sind, uns diesbezüglich weiterzuhelfen fünf Spiele - natürlich für den PC - und etliche Kleinigkeiten (was halt noch so rumliegt). Da wir Euch weder einen Staubsauger, noch die Mitgliedschaft in einem Buchclub andrehen wollen, rechne ich eigentlich schon mit etlichen diesbezüglichen Zuschriften. Ich hoffe nicht, im nächsten Monat als naiver Optimist dazustehen. Das würdet Ihr doch sicher nicht wollen, oder doch?

Inserentenverzeichnis 9/94

Abacus 65
Bischoff & Partner 65
Bomico 164
Call & Play 121
Click 17
Commodore 119, 129
Computec Verlag 22, 47, 57, 117
CPS Heidack 99
Dreßler 133
Dynamic Soft 43
Electronic Arts 2, 3, 29
Ehba-Soft 115
Falk 151
Gameplay 17
Gameline 151
Groß Elektronik 55
Intersoft 61
Joysoft 45
Kingsoft 147
Linel 107
Mad Data 127
Media Point 19
Megaplay 21
Micro Magic 35
Mirox 47
Mystic Games 103
Novatek 37
Okay Soft 63
Orchid 163
Paul & Picard 39
Pilot 17
Rohling 65
Softwarevertrieb Füllbeck ..23
Software Corner 61
Spechtmeier 131
Starbyte 31
Topshare 15
Traumwelt 51
Tsunami 103
Versand 99 27
Verko-Soft 149
Westermann 131

Okay Soft

Inh. Herbert Wurmhofer

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 - 1279 Fax - 1294

hotline news 09674 - 8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr !

1942-Pacific Air War	DA	85.90
Alone in the Dark 2	DV	81.90
Al Qadim		***69.90***
Anstoss	DV	66.90
- World Cup Edition	DV	51.90
Archon Ultra	DV	80.90
Battle Isle 2	DV	79.90
Bundesliga M. Hattrick	DV	75.90
Burning Steel 2		80.90
Das schwarze Auge 2	DV	77.90
Day of Tentacle	DV	85.90
Death or Glory	DV	81.90
Der Clou	DV	76.90
Der Planer	DV	75.90
- Planer extra	DV	37.90
Der Trainer	DV	75.90
Die Siedler	DV	78.90
Elder Scrolls Arena		68.90
Empire Soccer	DV	54.90
Evasive Action	DV	63.90
F14 Fleet Defender	DA	89.90
Fantasie Empire		66.90
FIFA Soccer (August)	DV	68.90
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV	65.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Heimdall 2	DV	75.90
Indy Car Racing	DA	49.90
Kick off 3	DV	51.90
Kolumbus	DV	75.90
Lands of Lore	DV	55.90
Larry 6	DV	67.90
Mad News		82.90
Magic of Endoria	DV	75.90
Pacific Strike	DA	78.90
- Speech Pack	DA	38.90
Pinball Dreams 2 Datad.	***DA***	***37.90***
Pizza Connection	***DV***	***76.90***
Pirates Gold	DV	88.90
Police Quest 4	DV	67.90
Preflight	DA	56.90
Prince of Persia II	DA	66.90
Privateer	DA	81.90
-Speech Pack/Data Disk	je	39.90
Ravenloft		78.90
Reunion	DV	68.90
Rings of Medusa Gold	DV	69.90
Robinsons Requiem	DV	59.90
Sam + Max	DV	85.90
Sim City 2000	DV	82.90
- Data Disk		34.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90
Software Manager	DV	69.90
SSN 21 Seawolf	DV	71.90
Star Treck 2	DV	79.90
Strike Commander	DA	84.90
Speech Pack	DA	41.90

- Tactical Operation	DA	41.90
Syndicate	DV	77.90
- Data Disk		38.90
Tie Fighter	***DA***	***79.90***
Theme Park	DV	71.90
Tornado + Mission	DA	73.90
Tubular Worlds	DA	75.90
U.F.O.	DA	89.90
Ultima 8	DV	78.90
- Speech Pack		37.90
Unnatural Selection	DA	75.90
Weebee Worlds	DV	55.90
Wing Commander Armada		***a.A.***
World Cup USA 94	DV	57.90
X-Wing	DA	87.90
- Upgrade Disk	DV	57.90
- Mission II	DV	43.90
Zeppelin	DV	79.90

Double Speed CD ROM Laufwerke

MITSUMI	289.-
ORCHID	369.-
SONY	299.-
PANASONIC	349.-

Outpost-CD DA 79.90

Spiele auf CD-Rom:

A Hard Days Night		63.90
Aegis, Guardin o.Fleet		79.90
Anstoß World Cup Ed.	DV	82.90
Battle Isle 2	DV	85.90
Bertelsmann Univers.L	DV	103.90
Betrayal at Krondor	DV	66.90
Burntime	DV	75.90
Castles 2		132.90
Chaos Continuum		97.90
Comanche incl. Miss	DV	93.90
Critical Path		116.90
Cyberrace		82.90
Daemonsgate		66.90
Day of Tentacle	DV	91.90
Der Clou	DV	75.90
Der Planer + Data	DV	78.90
Der Trainer	DV	79.90
Doom Utilities		41.90
Dracula Unleashed		80.90
Elite 2	DA	64.90
Epic Pinball - Sharew.		17.90

Empire Deluxe	DV	69.90
Erotica Vol.1	DA	37.90
Eye of Beholder Tril.1-3	DV	87.90
Eye of the Storm	DV	81.90
F 1		65.90
Falk City Guide 2 CD's	DV	56.90
Gabriel Knights	DV	82.90
Goblins 3	DV	92.90
Hand of Fate	DV	115.90
Hell Cap		79.90
Horde		79.90
Inca II	DV	103.90
Indiana Jones 4		80.90
Intern. tennis Open		89.90
Iron Helix	DV	76.90
Journeyman Project		65.90
Jurassic Park	DV	56.90
Kick off 3	***DV***	***56.90***
Kings Quest 6	DA	76.90
Lands of Lore	DA	92.90
Legend of Kyrandia	DA	73.90
Lemmings 2	DA	59.90
Litil Divil	***DV***	***59.90***
Lost in Time	DV	92.90
Lucas Arts Classic Adv.	DV	97.90
Mega Race	DV	65.90
Microcosm		99.90
Myst		109.90
Nomad	DA	54.90
Outpost	***DA***	***79.90***
Pegasus 4.0		46.90
Privateer + Speech P.	DA	92.90
Ravenloft		79.90
Rebell Assault	DA	80.90
Return to Zork	DA	78.90
Reunion	DA	69.90
Rings of Medusa Gold	DV	69.90
Sabre Team		68.90
Sam + Max	DA	80.90
Shadow Caster		99.90
SSN 21 Seawolf	***DV***	***79.90***
Space Hulk	DV	76.90
Spaceship Warlock		80.90
Strike Commander	DA	82.90
Summer + Winter Chal.		42.90
Syndicate Plus	DV	88.90
Theme Park	***DV***	***79.90***
TFX		86.90
Tornado	DA	76.90
UFO	DV	89.90
Ultima 7 Bundle	DA	99.90
Ultima 8 + Speech P.	DV	107.90
Under a Killing Moon	DA	99.90
Who shot Jonny Rock		85.90
World Cup USA 94	***DV***	***57.90***
Wolfpack		68.90

kostenlose Komplett-Liste (System angaben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!

Soundblaster 2.0 Value Edition	**125.-**
Soundblaster Pro Basic	**159.-**
Soundblaster Pro Value Edition	**185.-**
Soundblaster 16 Multi CD ASP	**349.-**
Soundblaster 16 Value Edition	**229.-**
Soundblaster AWE 32	**565.-**
Waveblaster	**359.-**
CD 16 Gameblaster Pack	**849.-**
CD 16 Discovery Pack	**699.-**
Roland SCC-I	**915.-**
ORCHID Game Wave 32	**259.-**
ORCHID Sound Wave 32	**429.-**
- Rom Update (geeignet für SW + GW)	**92.-**
ORCHID Sound Wave 32 plus	**485.-**

ORCHID Sound Kit	**865.-**
CD-ROM Drive NEC *Triplespeed*	**849.-**
-Kontrollerkarte zu NEC	**145.-**

JOYSTICK's

Flight Stick Pro	**143.-**
Virtual Pilot	**149.-**
Cyberman	**185.-**
GRAVIS Gamepad	**53.-**
GRAVIS PRO	**79.-**
GRAVIS PRO & Flightsim 5.0	**125.-**
GRAVIS schwarz oder transp.	**65.-**

Boxen:

Screenbeat Aktivboxen	**43.-**
- Netzteil	**23.-**

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Stammkunden o. Vorauskasse	*DM*	*5.20*
Nachnahme	*DM*	*8.20*
Ausland (Vorauskasse)	*DM*	*13.00*

Neu: **24 - 48 Stunden** *Komplett-* [illegible] **6.50**

intersoft gmbh

postfach 1932 – 29509 uelzen
bestellannahme: mo. bis fr. von 9 – 18 uhr
tel. 05 81 – 50 06
fax: 05 81 – 144 61
BTX : Intersoft #
neu: hotline mo. - fr. 10-15 uhr tel. 05 81 - 76314

Low Budget

4 D Sports Boxing	DA	29,50
4 D Sports Driving	DA	29,50
American Gladiators	DA	29,50
Blackjack	E	19,50
Blitzkrieg	E	29,50
Budokan	DA	35,50
Heroes Quest Twin Pack	E	32,50
Jack Nicklaus Golf	E	29,50
Kung Fu Warrior	DA	29,50
Lotus - The Ultimate Ch	DA	32,50
Lure of the Temptress	E	29,50
Manchester United	DV	35,50
North & South	E	33,50
Railroad Tycoon	E	29,50
Super Space Invaders	DA	29,50
Super Tetris	E	32,50
Terminator 2	DA	29,50
The Humans	E	32,50
Trolls	DA	34,50
TV Sports Football + Rocket Ranger	E	29,50
Wordtris	DA	35,50
WWF 1 Wrestlemania	DA	31,50

Neuheiten PC

Bioforge	DV	84,50
Bundesliga Manager Hattrick	DV	82,50
Caribbean Desaster	DV	84,50
Das schwarze Auge 2	DV	82,50
Der Clou	DV	79,50
Forgotten Castles	DA	79,50
Harpoon 2	E	78,50
Hattrick	DV	84,50
Mad News	DV	82,50
Pizza Connection	DV	78,50
SSN - 21 Seawolf	DV	84,50
Victory at Sea	E	84,50

Repräsentanz in Österreich:
Tel.: Österreich
0 35 12 - 7 22 21
– Die Preise in Österreich können differieren –

CD-ROM PREISLISTEN – AUSZUG

		PC
7 th Guest	DA	115,50
Anstoß + World Cup Edit.	**DV**	**88,50**
Battle Isle 2	**DV**	**85,50**
Burning Steel	DV	94,50
Burning Steel 2	E	78,50
Burntime	DV	88,50
City 2000	E	85,50
Comanche + Mission 1+2	DV	96,50
Critical Path	**E**	**115,50**
Das schwarze Auge	DV	72,50
Day of the Tentacle	DA	99,50
Der Patrizier	DV	95,50
Der Planer + Data 1	DV	89,50
Der Rasenmäher Mann	DA	84,50
Elite 2	DV	71,50
Eye of the Beholder 1- 3	DV	89,50
Eye of the Storm	DV	86,50
Gabriel Knight	**DV**	**81,50**
History Line	DV	73,50
Horde	E	82,50
Indiana Jones 4 + 1000 !!! Spiele	DV	105,50
Inca 1 oder 2	DV	118,50
Iron Helix	DV	80,50
Journeyman Poject	DV	69,50
Jurassic Park	DV	78,50
Jutland	E	114,50
Kings Quest 5	DA	109,50
Kings Quest 5 OEM	E	62,50

		PC
Kings Quest 6	DA	109,50
Labyrinth of Time	E	72,50
Lands of Lore	DV	87,50
Lord of the Rings	DA	95,50
Lost in Time	DV	104,50
Lucas Arts Classic Adv.	DV	105,50
Might & Magic 3-5	DV	94,50
Pacifik Island	DA	72,50
Privateer + SAP + Mission	**DA**	**95,50**
Ravenloft	E	82,50
Rebel Assault	**DV**	**92,50**
Return to Zork	DA	92,50
Sam & Max	E	84,50
Shadow Caster	DA	98,50
Sherlock Holmes 3	E	139,50
Spaceship Warlock	E	85,50
Star Trek	DA	104,50
Star Wars Chess	E	89,50
Stronghold	DV	88,50
Summer + Winter Challenge	DA	45,50
Super Strike Commander	**DA**	**94,50**
T.F.X.	DA	92,50
The Humans 1 + 2	DA	67,50
Tie Fighter (ab 2.7. ?)	**E**	**92,50**
Tornado + Mission Desert Storm	DA	89,50
Ultima 7 Complete	E	107,50
Ultima 8 - Pagan	**DV**	**114,50**
Wizardry 6 + 7	DV	91,50
Zeppelin - Giants of Sky	DV	90,50

PC PREISLISTEN – AUSZUG

1869	DV	79,50
1942 – Pacific Air War	**DA**	**89,50**
A-Train	DV	93,50
Aces over Europe	DV	75,50
Alone in the Dark 2	DV	85,50
Amberstar	DV	84,50
Anstoß	DV	72,50
Anstoß World Cup Ed.	**DV**	**58,50**
Aufschwung Ost	DV	72,50
Battle Isle 2	**DV**	**84,50**
Battletech Trilogy	E	67,50
Beneath the Steel Sky	DV	67,50
Betrayal at Krondor	DV	89,50
Body Blows	DA	61,50
Burntime	DV	79,50
Campaign 2	DA	75,50
Cannon Fodder	DA	67,50
Carriers at War 2	E	78,50
Christoph Kolumbus	DV	83,50
Comanche Data 1	DV	55,50
Comanche Data 2	DV	60,50
Daemonsgate	DA	56,50
Das schwarze Auge	DV	78,50
Der Planer	**DV**	**79,50**
Der Planer - Data Disk	DV	44,50
Die Siedler	**DV**	**83,50**
Dogfight	DA	87,50
Dune 2	DV	64,50
Elite 2	DA	84,50
Empire de Luxe	DV	78,50
Evasive Action	DV	67,50
Eye of the Beholder 2	DV	82,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50
F 14 Fleet Defender	**DA**	**89,50**
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50
F 16 Falcon 3.0	DA	86,50
Fields of Glory	DA	88,50
Flashback	DV	69,50
Flightsimulator 5.0	DV	135,50
Gabriel Knights	DV	71,50
Gunship 2000	DA	88,50
History Line 1914/18	DV	72,50
Indiana Jones 4	DV	88,50
Inca 1	DV	95,50
Inca 2	DV	85,50
Indy Car Racing	DA	84,50
Ishar 2	DV	67,50
Jurassic Park	DA	72,50
Lamborghini	DA	59,50
Lands of Lore	DV	66,50
Legend of Kyrandia 2	DV	69,50

Leisure Suit Larry 6	DV	71,50
Lemmings 1 + Sim City	DA	72,50
Lemmings 2	DA	80,50
Links 386 Pro	DA	87,50
Littil Divil	DA	73,50
Lothar Matthäus	DA	72,50
Maniac Mansion 2	DV	89,50
Master of Orion	**DA**	**89,50**
Mortal Kombat	DA	57,50
NFL Football	DA	82,50
NHL Hockey	DA	84,50
Pinball Dreams	DA	66,50
Pinball Dreams 2 Data Disk	DA	42,50
Pinball Fantasies	DA	64,50
Pirates Gold	DV	89,50
Police Quest 2	DA	44,50
Police Quest 4	DV	77,50
Privateer incl. SAP	**DA**	**122,50**
Railroad Tycoon de Luxe	DA	78,50
Rally	E	70,50
Rüsselsheim	DV	72,50
Sam + Max	DV	89,50
Sim City 2000	**DV**	**82,50**
Sim Farm	DV	84,50
Simon the Sorcerer	DV	89,50
Skat 92	DV	66,50
Software Manager	DV	70,50
Space Quest 5	DV	70,50
Starlord	DV	89,50
Star Trek 1	DV	79,50
Star Trek 2	DA	79,50
Streetfighter 2	DA	66,50
Strike Commander	DA	86,50
Strike Commander SAP	DA	49,50
Strike Commander T. O.	DA	42,50
Subwar 2050	DA	88,50
Syndicate	DV	79,50
Syndicate Data Disk	DV	48,50
Task Force 1942	DA	86,50
Terminator Rampage	DV	82,50
T.F.X.	**DA**	**89,50**
Tornado + Data Disk	DA	80,50
U F O	DV	89,50
Ultima 8 - Pagan	**DV**	**89,50**
Ultima 8 - Speech Pack	DV	47,50
Wall Street Manager	DV	82,50
Winter Olympics	DV	69,50
X-Wing	DA	87,50
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,50
X-Wing Mission B-Wing	DV	49,50
Zak Mac Kracken	DV	43,50
Zeppelin	DV	82,50

Händleranfrage erwünscht

Irrtum und Druckfehler vorbehalten DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandvorkasse 20,-DM. Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

Winword für Laien

Das Buch wendet sich an diejenigen User, deren Problem nicht der neueste Kniff der Winword-Makrosprache ist, sondern der Respekt vor dem Computer und dem gigantischen Funktionsumfang des Textprogramms. Das Buch zielt mehr darauf ab, die „Angst" vor dem Computer zu verlieren. Obwohl der Autor seine Bücher sonst eher für Fortgeschrittene und Profis schreibt, gelingt es ihm, eine lockere und zwanglose Atmosphäre aufzubauen. Auf den 200 Seiten widmet er sich den grundlegenden Eingabe- und Editierfunktionen - daß er damit kaum 10 Prozent des Funktionsumfanges von Winword 6 behandeln kann, liegt auf der Hand. Jeder, der bereits mit Textverarbeitungsprogrammen gearbeitet hat und keine Angst hat, sich durch die Menüs zu hangeln, kann getrost auf dieses Buch verzichten, für echte Laien aber kann es eine große Hilfe sein.

Harald Wagner ■

Wise Man
Winword für Laien
SYBEX-Verlag
215 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7107-3

Colour Hintbook Monkey Island II

Obwohl Monkey Island nicht mehr zu den ganz jungen Softwareveröffentlichungen gehört, kann dieser ehemalige Megahit noch jeden Adventureliebhaber begeistern. Der unerwartet riesige Erfolg des mittlerweile zeitlosen Klassikers rechtfertigt die so späte Herausgabe einer professionellen Komplettlösung mit zusätzlichen Hintergrundinformationen.Wie bei den Colour Hintbooks von SYBEX üblich, sind die einzelnen Schritte nicht nur ausführlich erklärt, sondern zahlreiche farbige Screenshots erhöhen den Informationsgehalt ungemein und lockern nebenbei den doch etwas eintönigen Text auf. Für alle, die bei Monkey Island II partout kein Land mehr sehen, kommt diese gut gemachte Komplettlösung gerade richtig. Wer allerdings Computermagazine sammelt, wird sicher in einer älteren Ausgabe eine äquivalente Komplettlösung finden.

Alexander Geltenpoth ■

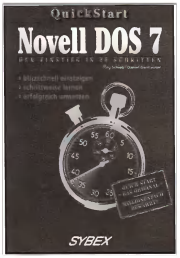
Rainer Babiel
Monkey Island II
SYBEX-Verlag
112 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6016-0

Die 50 stärksten Grafikprogramme

Eher unter den Bereich Bookware fällt Shareberts Sammlung von 50 Grafikprogrammen. Zum größten Teil handelt es sich um Bildbetrachter oder -konverter, die sich in durchwegs guter Qualität direkt von der beiliegenden CD starten lassen. Weiterhin finden sich einige spezialisierte Zeichenprogramme, Fraktalzeichner und Screengrabber auf der CD, die wohl nur jemand nützlich findet, der sich diese Sammlung wegen genau dieser Programme zugelegt hat. Jedem Programm wurde genau eine Seite im Buch zugedacht, was für die meisten Produkte viel zu wenig, für eine vorgefertigte Animation aber viel zu viel ist. Die größtenteils hochwertigen Programme haben mit einem lieblosen Handbuch und einigen wenigen unbrauchbaren Softwareartikeln zu konkurrieren, die den Wert der Sammlung drastisch senken.

Harald Wagner ■

Daniel Sillescu
Die 50 stärksten Grafikprogramme
SYBEX-Verlag
60 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7704-7



Novell DOS 7 - Der Einstieg

Der Nachfolger von DR DOS 6.0 kann mit einer ganzen Menge neuer und benutzerfreundlicher Bestandteile aufwarten, die natürlich einer ausführlichen Erklärung bedürfen. Die ersten Schritte, von der Installation bis hin zu den systemspezifischen Befehlen, werden jedem Neuling mit simplen Beispielen und Screenshots dargelegt. Auch der Konfiguration und Festplattenverwaltung unter diesem Betriebssystem wird detailliert Rechnung getragen. Die Netzwerkfunktionen sind sogar speziell hervorgehoben. Laut Daniel Danhäuser soll sich das gesamte Werk in nicht mehr als 13 Stunden gut durcharbeiten lassen, so daß es zu keinerlei Komplikationen mehr bei kleineren Standardproblemen kommen dürfte. Ausführliche und tiefgreifende Lösungen zu Problemen höheren Grades sucht man in diesem Buch allerdings vergebens.

Alexander Geltenpoth ■

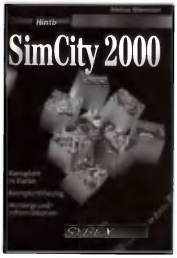
Daniel Danhäuser und Jörg Schieb
Novell DOS 7 - Der Einstieg in 20 Schritten
SYBEX-Verlag
160 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-5590-6

Multimedia - Das Buch

Ganz klar mißverstanden hat Werner Ingenbleck den Begriff Multimedia: sein Buch hat nicht das Zusammenspiel unterschiedlichster Medien zum Thema, sondern die Funktion und Bedienung einzelner Multimediaelemente. Allerdings behandelt er in dem umfangreichen Buch wirklich jede relevante Komponente eines multimediatauglichen Systems, angefangen beim DOS-Tuning, über die Windows-INI-Dateien und wichtige Software bis hin zu Videokarten. Auf der Diskette und der CD finden sich einige nützliche Vollprogramme und Demo-Tools, lediglich integrierende Programme wie etwa Multimedia Machine oder Toolbook werden vermißt. Das Buch ist verständlich geschrieben, gut aufgebaut und behandelt die Themen ausführlich, ohne sich in Details zu verlieren. Sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene ein gelungenes Sammelwerk.

Harald Wagner ■

Werner Ingenbleck
Multimedia - Das Buch
Bhv-Verlag
810 Seiten
DM 79,00
ISBN 3-89360-313-3



Colour Hintbook SimCity 2000

Diese eng am wirklichen Leben orientierte Simulation ist schon so komplex, daß eine allgemeine Spielhilfe durchaus ihre Berechtigung hat. Fast alle Verlage, die sich mit Computerbüchern beschäftigen, haben schon Werke über dieses Spiel angekündigt. Im Colour Hintbook sind neben den Lösungen zu den einzelnen Szenarien hilfreiche Tips gegeben, die eine weitere Anleitung zum Spiel absolut überflüssig machen. Dargelegte Beispiele werden an Screenshots in Farbe extrem benutzerfreundlich erklärt. Enthalten sind darüber hinaus auch noch einige Cheats, die einem das Leben wirklich erleichtern. Das gesamte Werk ist in einem kurzweiligen und teilweise sogar amüsanten Stil verfaßt, der aber den hohen Informationsgehalt in keiner Weise beeinträchtigt, sondern einem schon mal in Vorfreude den Mund wäßrig macht.

Alexander Geltenpoth ■

Markus Altenhövel
SimCity 2000
SYBEX-Verlag
128 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6021-7

TOTAL DIGITAL

sac
silicon abacus computer gmbh

✔ Aktuelle CD-ROM Spiele
✔ Video CD-ROMs für Windows
✔ MPEG Videos und Spiele
✔ CD-ROM Laufwerke
✔ Virtual Sexuality CDs usw.

Call: 07641-923456
Fax: 07641-923434

Silicon Abacus Computer GmbH · Steinstraße 11 · 79312 Emmendingen

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10 • Fax 03 35/36 92 90 • BTX: BISCHOFF #
Fürstenwalder Straße 15 • 15234 Frankfurt/Oder

		PC	Amiga
1942 Pacific Air War	DA	91 DM	
Across the Rhine			Verb.
Amstoss World Cup Ed.	DV	59 DM	59 DM
Battle Isle 2	DV	79 DM	Verb.
Beneath a Steel Sky	DV	68 DM	68 DM
Bundesl. Manager 3	DV	95 DM	
Burning Steel 2	DV	66 DM	
Das schwarze Auge 2	DV	79 DM	
Der Clou	DV	78 DM	66 DM
Die Siedler	DV	79 DM	79 DM
F-14 Fleet Defender	DA	91 DM	
FIFA Intern. Soccer	DV	74 DM	
Horse - Die Expedition	DV	42 DM	42 DM
Kings Quest 6	DV	79 DM	
Kyrandia 2	DV	74 DM	
Pacific Strike	DA	84 DM	
Pizza Connection	DV	85 DM	
Rings of Med. Gold	DV		80 DM
Sam & Max	DV		85 DM
Sim City 2000	DV		84 DM
SSN-21 Seawolf	DV		80 DM
Star Trek 2	DV		85 DM
Tie Fighter	DA		86 DM
Ultima 8 (Pagan)	DV		85 DM
Wing Armada	DA		77 DM

Geschäftszeiten: Mo.-Fr. 10°° - 18°° Uhr Sa. 9°° - 12°° Uhr

CD-ROM		PC
Amstoss World Cup Ed.	DV	91 DM
Battle Isle 2	DV	85 DM
Battle Isle 2 Szenario CD	DV	53 DM
Beneath a Steel Sky	DV	103 DM
Comanche	DV	90 DM
Critical Path	DV	97 DM
Gabbis 3	DV	96 DM
Gunship 2000	DA	67 DM
Kings Quest 6	DA	85 DM
Lands of Lore	DV	89 DM
Mad Dog McCree 2	EV	97 DM
Manac Mansion 2 (Da.L)	DV	90 DM
Megarace	DV	73 DM
Outpost	DA	84 DM
Privateer	DA	103 DM
Rebel Assault	DV	86 DM
Ultima 8 (Pagan)	DV	114 DM

Lieferung: Nachnahme 10,00 DM + NN, Vorkasse 7,00 (nur Euroscheck), Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt - Oder)
Preisänderungen vorbehalten — Preisliste kostenlos — Kein Ladenverkauf

Computer Software
Rohling

	Amiga	PC
Aces over Europe	---	70
Allen Breed 2 /DA	50	50
Alone in the Dark 2	---	88
Ambermoon /KD	72	---
Anstoss /KD	66	70
Arena T.Elder Scrolls	---	70
Ausfschwung Ost /KD	62	69
Battle Isle 2 /KD	V.	82
Bloodnet /E	---	93
Das Schwarze A. 2	V.	V.
Dungeon Hack /E	---	69
Elite 2 /KD	54	67
Fliegt Sim. 5.0 /KD	---	115
Gabriel Knight /E	---	67
Gateway 2 /E	---	66
Hired Guns /DA	60	80
Inca 2 /KD	---	85
Ishar 2 /KD	51	56
Jurassic Park /KD	57	64
Lands o. Lore Tron o	---	53
Litil Divil /DA	---	64
Master of Orion	---	84
Mortal Kmbat	50	50
Privateer /DA	---	85
Police Quest 4	---	65
Return to Zork /E	---	81
Sam & Max /KD	---	88
Shadow Caster /DA	---	79
Sledler	87	87
Stronghold /KD	---	83
Subwar 2050 /KD	---	83
Terminator Ramp.	---	69
UFO	---	88
Ultima Underworld 2	---	75
Uridium 2 /DA	42	---
Whale's Voyage	64	73
Wizardry 7	---	88

CD-ROM

7th Guest /E	68
Das Schwarze Auge /KD	74
Dracula unleashed /E	83
Dragonsphere	83
Eye of the Beholder/KD	88
Inca II /KD	83
Ravenlofft	81
Rebel Assault /E	81
Return to Zork /E	79

Für Amiga CD32/1200, Super Nintendo, Sega Mega Drive und Zubehör bitten wir um telefonische Nachfrage

Sonderangebot

Dark Sun /E	---	60
Lost Vikings /KD	65	70
TFX	---	65
Ultima 8 Pagan	---	75

24 h Bestellservice u. Spiele Hotline
Ab 200,- DM Versandkostenfrei
Preise in DM, zzgl. Versandkosten (Nachname 15 DM, Vorkasse 9 DM).
Druckfehler technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Computer Software Rohling Kurfürstenstrasse 95
46399 Bocholt **Tel/FAX.:02871/488545**
24 h Bestellservice u. Spiele Hotline

1.

The Horde

Als adeliger Grundbesitzer ein Dorf aufzubauen, mag ja ganz amüsant sein, zumindest bis die süßen Hordlinge kommen und es sich in den unersättlichen Rachen stopfen. Voll spielbar, allerdings ohne Videosequenzen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 82%

2.

FIFA International Soccer

Zumindest beim ehemaligen Spiel des Monats hat Deutschland die beste Mannschaft. So läßt sich vielleicht im nachhinein noch die vermasselte WM am PC wieder hinbiegen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 90%

3.

Lotus

Rennfahren macht Spaß, vor allem zu zweit gegeneinander in einem solchen Geschoß wie dem Lotus. Nicht lange gezögert, steigen Sie in Ihren Sportflitzer und fragen Sie den Nächstbesten, ob er nicht an Ihrem Auspuff schnüffeln möchte. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 70%

4.

Lords of Midnight

Dunkel ist es mitten in der Nacht und natürlich um Mitternacht auch, vor allem bei Lords of Midnight. Rasantes 3-D Adventure, benötigt allerdings 3,5 MB EMS Speicher. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: Neu

5.

Der Clou

Sie haben die PC Kombi 8/94 mit der PC-Action-Diskette gekauft, möchten aber auf Der Clou nicht verzichten? Dann können Sie die Coverdisk der letzten Ausgabe nachbestellen. (1 DD-Diskette)

Unsere Wertung: 75%

Hotline

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-: besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❒ **The Horde** (DM 4.-)
2. ❒ **FIFA Int'l Soccer** (DM 4.-)
3. ❒ **Lotus** (DM 4.-)
4. ❒ **Lords of Midnight** (DM 4.-)
5. ❒ **Der Clou** (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❒ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto: _____
BLZ: _____
Bank: _____
❒ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❒ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

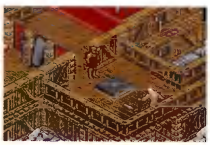
Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8378954

ULTIMA VIII

Willkommen zum 2. Teil des Ultima VIII-Spielführers. Wir setzen die Geschichte dort fort, wo wir letzten Monat aufgehört haben...

Devon ersetzt Mordea

1. Nachdem du mit Devon geredet hast, solltest du nun mit Salkind sprechen. Ihm gehört das große Haus, das neben Arminas im Osten von Tenebrae steht. Laß dich von ihm belehren, daß er ein Logbuch besitzt, welches die Details von Hinrichtungen des Stadtvolkes beinhaltet. Lese das Buch. Es erzählt über Hinrichtungen von Ortsansässigen, aber insbesondere von der Exekution Bentics. Es erklärt, wie seine Forschungen beschlagnahmt und hinter wunderbar versiegelten Türen im Kerker des Palastes verschlossen wurden.



2. Um an Bentics Forschungen hinter den magisch versiegelten Türen heranzukommen, brauchst du etwas Magie, um sie zu entsiegeln. Reise zu Mythrans Haus zurück und spreche mit ihm. Benutze das Rückrufgerät, um dich geradewegs dorthin zu teleportieren. Er hat eine Schriftrolle für die Geheimtür, die du brauchst.

3. Leider bekommst du die Schriftrolle von Mythran unter gar keinen Umständen. Du mußt ihm 50 obsidianische Münzen geben. Mach dir keine Sorgen, wenn du keine hast. Wenn du die Stufen runter in den Kegraum gehst, findest du einen Rucksack, der 137 Münzen enthält. In diesem Rucksack ist auch der Korghis Fang - ein magischer Dolch, der die Kraft eines Schwertes besitzt. Nimm ihn mit, wenn du bisher eine schwächere Waffe gehabt hast. Kehre zu Mythran zurück und bezahle für die Schriftrolle.

4. Bevor du Mythrans Haus verläßt, mußt du zu der oberen Westwand gehen und den zealanischen, zeremoniens Schild, welcher dort hängt, mitnehmen. Ein sich in der Nähe befindliches Buch erzählt die Geschichte von Zealan. Der Schild wird dir nun nichts nützen, aber er wird dich später in diesem Spiel retten!

5. Verlasse nun Mythrans Haus und kehre zu dem großen Kerker des Palastes in Zentral-Tenebrae zurück (benutze das Rückrufgerät als Abkürzung). Gehe zu dem Raum, welcher im Osten keine Türe hat. Benutze nun die Geheimtür-Schriftrolle an der Westwand des Raumes und gehe hinein.

6. Das Buch, das sich hinter dem Gitter befindet, enthält Bentics Forschungen. Lese das Buch und lerne aus dem Inhalt. Sobald du es zu Ende gelesen hast, wirst du von Palastwächtern entdeckt und verhaftet. Keine Panik! Sag ihnen, daß du freiwillig mitkommst, und alles wird gut enden.

7. Die Wächter werden dich zurück zu den Docks bringen, wo gerade eine Exekution stattfindet. Es ist Devons Hinrichtung! Du mußt sie stoppen, indem du 1) "Devon ist der rechtmäßige Erbe" und 2) "Ich habe Beweise" sagst. Die Menschenherde wird sich gegen Mordea wenden und Devon bevorzugen. Devon zerstört dann Mordea.

8. Du brauchst nun einen Holzstock! Mache dich nach West-Tenebrae durch die oberen Westtore auf. Gehe von hier aus nach Westen um das erste Gebäude herum, auf das du triffst. Setze deinen Weg nach Westen fort, bis du auf ein großes zerfallenes, hölzernes Gebäude stößt - mit einem Baum in der südöstlichen Ecke! Hebe einen der 3 draußen herumliegenden Stöcke auf. Der Geist in diesem Gebiet läßt dich in Ruhe - d. h. solange du ihn in Ruhe läßt!

ULTIMA VIII

Zaubersprüche anwenden

9. Den Stock und die Exekutionskapuze, die du nun besitzt, sind als Reagens bekannt. Reagens sind Bestandteile, die du benötigst, um Zaubersprüche anzuwenden. Bringe diese beiden zurück zu Vividos (nördlich von Ost-Tenebrae auf dem Friedhof) und gib sie ihm. Dafür bekommst du von ihm den Schlüssel des Hausmeisters.

10. Nachdem du mit Vividos gesprochen hast, gehe die Stufen hinauf und betrete den Raum, der sich am südwestlichsten befindet. Hebe die Tasche und die Reagens in diesem Raum auf. Oben liegen Bücher verstreut herum. Sie beinhalten Zaubersprüche und eine Liste mit den Reagens, die du brauchst, um sie auszuüben.

11. Du mußt über "Open Earth" und "Death Speak" Bescheid wissen. Du kannst aus dem Zauberspruch-Buch aus Vividos' Bibliothek darüber lernen. Open Earth kann durch Verwenden von Blut und Blackmoor ausgelöst werden und Death Speak, indem du Blut und Knochen benutzt. Löse einen Zauberspruch aus! Dazu mußt du die richtigen Indikatoren in die Tasche packen, sie schließen und den Schlüssel des Hausmeisters an ihr verwenden. Wenn du die Tasche öffnest, wirst du einen Zauberspruch in ihr finden. Klicke doppelt darauf, um ihn auszulösen.

12. Komme nun aus Vividos' Eigentum heraus und gehe durch den Zaun, der es umgibt. Gehe an der Außenseite des Zaunes entlang nach Norden, bis du auf einen anderen Zaun triffst. Dieser befindet sich in der Nähe der nördlichen Bergwand.

13. Folge dem Zaun, bis du zu einem Tor gelangst. Du mußt, sobald du es siehst, hindurch-rennen. Wenn du nicht schnell genug bist, wird ein Geist erscheinen und deinen Durchgang blockieren. Er wird dich auch mit flammenden Totenköpfen bewerfen, die dich verfolgen werden. Paß auf!

14. Nachdem du sicher durch das Tor gelangt bist, wirst du dich in der Nähe eines Gebäudes im Norden befinden. Gehe bis zu der Ostseite des Gebäudes herum und hoch zu der Doppeltüre - öffne sie und betrete das Gebäude.

15. Wenn du ins Gebäude hineingelangt bist, mußt du den Korridor, der mit Säulen bestückt ist, entlanglaufen - er führt zur Bergwand. Löse hier den Open-Earth-Zauberspruch aus. Die Wand wird sich öffnen und dir den Eingang zu den Katakomben freigeben. Betrete sie. Laß dich aber warnen - wenn du wieder zurückkommst, wird sich der Eingang schließen und kann nur durch einen erneuten Zauberspruch wieder geöffnet werden.

16. In den Katakomben lauern viele Gefahren. Reise mit großer Vorsicht hindurch. Mache dich in Richtung Osten zu den oberen Katakomben auf und schaue dich nach einem kleinen Gebäude ohne Dach um. Wenn du es entdeckst, mußt du hineingehen und dich durch den Boden zu den unteren Katakomben fallen lassen. In diesem Gebiet triffst du 6 Geisterbeschwörer. Halte auf deiner Reise Ausschau nach den Indikatoren Blut und Knochen. Du brauchst von beidem genug, um jedesmal einen Death Speak loszulassen, wenn du auf einen Geisterbeschwörer stößt.

ULTIMA VIII

Die Geisterbeschwörer

17. Nachdem du durch den Boden des kleinen Gebäudes gefallen bist, mußt du dem Pfad nach N, W, S und W folgen. Dies führt dich zu dem ersten der 6 Geisterbeschwörer. Wende den Death-Speak-Spruch an ihm an. Du lernst von ihm den verborgenen Death-Spell. Du benötigst dazu Holz und die Exekutionskapuze.

18. Um zum 2. Geisterbeschwörer zu gelangen, verläßt du den ersten und gehst nach O, N, O, N und über Hügel, nach NW (gehe den Dämonen aus dem Weg oder wende einen verborgenen Death-Spell an ihnen an), dann nach N, O, N, W und klettere zum Geisterbeschwörer. Genau wie bei allen anderen, die du triffst, kannst du den Death-Spell an ihm ausüben, um mit ihm zu reden. Er bringt dir den Rock-Flesh-Spruch bei. Dazu brauchst du Holz und Schmutz.

19. Bevor du dich daran machst, den 3. Geisterbeschwörer zu finden, löst du den Rock-Flesh-Spruch aus. Du wirst 4- oder 5-mal getroffen, wenn du den ersten Flur runterläufst, aber nicht sterben, solange du weiterrennst. Gehe nun nach O, N, W, S, SW, S, O, N, O. Der Geisterbeschwörer verrät dir, wie du den Summon-Todesspruch anwendest. Dazu benötigst du Blut, Knochen und Holz.

20. Nachdem du das Gespräch mit dem 3. Geisterbeschwörer beendet hast, wirst du zu einem kleinen erhobenen Plateau teleportiert. In der Nähe befinden sich ein paar Skelettüberreste, die Reagens und einen Schild enthalten. Du brauchst sie nicht einzusammeln, aber sie sind nützlich! Renne nun durch die elektrischen Zäune hindurch und überspringe die Kluft.

21. Der 4. Geisterbeschwörer befindet sich auf einem erhöhten Plateau auf der anderen Seite der Kluft. Wenn du mit ihm sprichst, mußt du dich versichern, daß die dich umringenden Ghuls sich weit genug entfernt von dir befinden. Wenn sie dich während deiner Unterredung angreifen, kannst du dich nicht verteidigen. Erlerne vom 4. Geisterbeschwörer den Grant-Peace-Spruch. Dazu benötigst du Blackmoor und Exekutionskapuze.

22. Nachdem du mit dem Geisterbeschwörer geredet hast, wirst du teleportieren. Mache dich von hier nach Norden auf. Du wirst verwandelten Kindern begegnen, und hinter ihnen befindet sich ein großes Grasgebiet mit einem Gebäude. Das Gebäude und seine Umgebung ist von Indikatoren übersät. Sammle so viele wie möglich ein. Sobald du das Gebäude betrittst, wirst du nochmals teleportieren.

23. Das Gebiet, in das du teleportiert wurdest, ist mit Lava und mit Minenwerfern übersät. Halte nicht zu lange an, oder du wirst sterben müssen. Laufe nach Süden, bis du auf ein erhöhtes Plateau triffst. Auf diesem Plateau gibt es etwas magische Waffenausrüstung und eine Tasche.

24. Klettere auf das Plateau hinauf, aber gehe nicht geradeaus. Wenn du dies machst, wird der Boden nachgeben, und du wirst sterben. Wandere nahe den Säulen auf der rechten Seite entlang und hebe die Tasche und die Waffenausrüstung auf - gerade außer Reichweite des Helden. Gehe nun Richtung Norden und Westen, bis du an die Lava gelangst.

ULTIMA VIII

Der 5. und 6. Geisterbeschwörer

25. Im Norden befindet sich ein Gebiet hinter der Wand, wo Minenwerfer dich nicht erreichen können, oder besser gesagt, nur dann, wenn du voll sichtbar bist. Springe nun nach Westen über die Lava und klettere auf den erhöhten Gehweg in der Lava. Folge dem Gehweg nach Westen und dann nach Norden, bis du ans Ende kommst.

26. Im Osten von deiner derzeitigen Position aus befindet sich noch eine erhobene Plattform. Springe rüber auf sie drauf. Wenn du deinen Sprung ausführst, wirst du in ein anderes Gebiet mit Minenattacken teleportiert. Bewege dich schnell, um zu verhindern, daß du getroffen wirst, und gehe nach W, S und dann W. Dies bringt dich zum 5. Geisterbeschwörer.

27. Klettere die Stufen hinauf und spreche mit dem 5. Geisterbeschwörer in der üblichen Weise. Er lehrt dir den Widerstands-Death-Spruch. Dazu benötigst du Holz, Schmutz und Blackmoor. Verlasse ihn nun und mach dich Richtung Westen und Norden auf, bis du ein kleines Gebäude findest.

28. An dem kleinen Gebäude befindet sich ein Schalter, der ein Tor zum Osten öffnet, welches dir Zugang zu einem großen Schalter verschafft. Betätige beide Schalter. Gehe nun nach Westen und Norden und folge dann der Nord-Ost-Wand, bis du zu einem Ballermann kommst, vor dem es kein Entrinnen gibt.

29. Du mußt den Widerstands-Todesspruch an dir selber ausführen, um sicher an dem Ballermann vorbeizukommen (wenn du an der Westwand entlang marschierst, wird dir der Weg von einer Gruppe Stalagmiten versperrt). Wenn du hindurch bist, wandere nach Westen, Norden, Osten und letztendlich nach Norden.

30. Das 1. Gebäude, auf das du stößt, hat im Norden eine Treppe. Öffne die Tür und gehe hinein, um den sechsten und damit letzten Geisterbeschwörer zu treffen. Du lernst von ihm den Create-Golem-Spruch. Um ihn auszuüben, brauchst du Blut, Knochen, Holz, Schmutz und Blackmoor.

31. Wenn du das Gespräch mit dem letzten Geisterbeschwörer beendet hast, verlasse ihn und klettere die Stufen draußen vor dem Gebäude hoch. Ein Geist erscheint und versperrt dir den Weg. Löse entweder den Grant-Peace-Spruch an ihm aus oder renne um ihn herum. Sobald du durch den Eingang gehst, wirst du zurück zu den oberen Katakomben teleportiert.

32. Sobald du in den oberen Katakomben eintriffst, mußt du deine Trefferpunkte durchchecken. Du mußt von der Wand, auf der du stehst, runterfallen. Wenn deine Trefferpunkte niedrig sind, riskierst du, dein Leben zu verlieren. Gehe nun in Richtung S, W, S und O. Dies führt dich zu einer Türe, die wiederum zu einer Höhle führt.

ULTIMA VIII

Die Halle des Bergkönigs

33. Nachdem du durch die Tür gegangen bist, mußt du nach S, W - in die Grube hinein- und wieder herausgehen - S, W, über das Wasser nach S, über die Südbrücke, nach S, durch den Tunnel, S, W, S, W über das Wasser, S, W an dem Ballermann vorbei, den Schalter betätigen, durch das Südtor, die S-Tür öffnen, durch die Öffnung in der Wand gehen und letztendlich nach Osten wandern. Dies führt dich zu 3 Türreihen an der Nordwand der Steinbucht.

34. Der linke Eingang ist eine Höhle, die dich zurück zu den oberen Katakomben führt. Die Türe auf der rechten Seite ist von einer Wand mit Spikes umgeben. Sie führt zurück zu den unteren Katakomben. Der Eingang, durch den du gehen mußt, ist die mittlere, hohe schwarze Doppeltüre. Um sie zu öffnen, mußt du den Create-Golem-Spruch an dem braunen Gebiet südlich der Türen anwenden. Beauftrage den Golem, die Türen für dich zu öffnen. Ordne dann an, daß er geht.

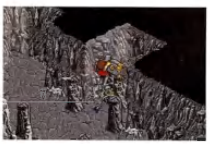
35. Wenn du durch die Türen gehst, kommst du in die Halle des Bergkönigs. Gehe dann Richtung Norden und springe über die Kluft. Gehe in das zerfallene Gebäude hinein, das einen karierten Boden hat, und betätige den Schalter, welcher sich in der Nähe des Throns befindet (der Schalter draußen verursacht gar nichts). Es gibt keine Türe - klettere über die Wand!

36. Gehe zurück in die Nähe des Eingangs der Halle und nimm den Pfad, der nach Westen führt. Dies bringt dich zu einer Brücke, die durch das Betätigen des Schalters entstanden ist. Sei vorsichtig, wenn du sie überquerst, da die Panelen, aus denen sich die Brücke zusammensetzt, verschwinden und wieder auftauchen!

37. Wenn du über die Brücke bist, findest du einen Golem. Laufe um ihn herum und folge dem Durchgang nach Westen. Am Ende befindet sich eine Reihe von beweglichen Plattformen. Du mußt über jede von ihnen rüberspringen, um die andere Seite zu erreichen. Es ist eine gute Idee, dein Spiel zu sichern, bevor du zum Springen ansetzt.

38. Auf der anderen Seite der beweglichen Plattformen begegnest du einem anderen Golem. Gehe ihm aus dem Weg, indem du ihn nach Süden lockst und dann nach Norden läufst. Du brauchst diese Zeit, um den Sprung zu den verschwindenden Plattformen abzuschätzen, denen du jetzt gegenübergestellt wirst. Die verschwindenden Plattformen werden von feststehenden Plattformen getrennt. Schon wieder empfehlen wir dir, dein Spiel hier an einigen Stellen zu speichern.

39. Die nächste Herausforderung ist ein Irrgarten von unsichtbaren Kraftfeldern. Bahne dir deinen Weg um sie herum, indem du die reichlich vorhandenen Pilze in dieses Gebiet wirfst, und zwar an die Stellen, von denen du annimmst, daß sich dort ein Kraftfeld befindet. Es wird aktiviert, sobald du es trifft. Wenn du einen violetten Trank besitzt, kannst du ihn nun trinken. Dies sind Tranks der Unbesiegbarkeit.



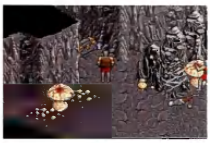
40. Wenn du die andere Seite erreichst (die Nordwand), wirst du eine Kiste finden. In dieser Truhe befindet sich ein Schlüssel und ein Edelstein des Schutzes. Nimm beide mit. Der Edelstein des Schutzes erlaubt dir, durch den Irrgarten zu rennen, ohne daß du verletzt wirst.

ULTIMA VIII

Lithos

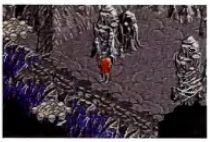
41. Nachdem du durch das Labyrinth von Kraftfeldern zurückgelaufen bist, folge der Westwand den ganzen Weg entlang, bis du eine Tür findest. Du kannst die Türe mit dem Schlüssel aus der Truhe öffnen. Öffne sie und gehe hindurch. Gehe den Korridor westlich entlang, dann nach Süden und wieder nach Westen. Wenn die Höhle sich öffnet, gehe Richtung Norden, bis du an ein Gewässer gelangst.

42. Im Wasser befindet sich eine Gruppe von Trittsteinen. Springe von einem zum anderen, bis du die andere Seite erreichst. Alternativ könntest du nach Westen am Ufer entlang gehen, bis der Held außer Sicht ist. Mache noch 3 Schritte. Springe nach Westen und folge dem Wasserrand bis zur anderen Seite.



43. Nun befindest du dich in einem langen Flur, der nach Norden führt. An der Wand entlang befinden sich - sie sind nur schwer zu erkennen - Durchgänge. Suche den 1. Durchgang in der Westwand und gehe durch ihn. Er gibt eine Höhle frei, in der sich verwandelte Kinder, Kraftfelder und eine Kiste in der südwestlichen Ecke befinden. In der Kiste sind Tranks enthalten. Schiebe sie weg, damit ein versteckter Schlüssel zum Vorschein kommt. Nimm ihn mit und gehe zum Hauptflur zurück.

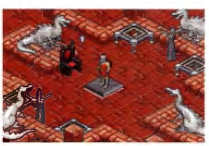
44. Gehe nun Richtung Norden und halte nach einem 2. Durchgang Ausschau. Wenn dir ein Troll begegnet, bist du schon vorbeigelaufen. Gehe den Durchgang runter und in die Höhle hinein. Dort angekommen, mußt du nach Norden und das Wasser überspringen. Auf der anderen Seite befindet sich eine Türe, die du mit dem Schlüssel, den du in dem 1. verborgenen Durchgang gefunden hast, aufschließen kannst. Gehe hindurch und begib dich in Richtung Westen dem Ende entgegen.



45. Im Süden befinden sich bewegliche Plattformen, die nach Westen führen. Um über sie hinwegzukommen, mußt du auf gewohnte Weise auf die erste, dann in einem Winkel zu der zweiten springen. Springe aber nicht auf die 3. Plattform drauf, sondern stattdessen auf festen Boden. Unterninm deinen Sprung, wenn die 3. Plattform aus deinem Weg verschwunden ist.

46. Von den Plattformen aus gesehen, befindet sich Lithos der Bergkönig im Norden. Aber bevor du dich dorthin begibst, mußt du nach Süden vordringen. Du findest einen Rückruf-Teleport, den du für deine spätere Verwendung aktivieren mußt (achte auf das sich in der Nähe befindende große Landsymbol - wenn du ihm zu nahe kommst, wirst du an den Anfang der Halle des Bergkönigs zurückgesandt. Dies wäre schlecht!). Begib dich nun nach Norden zu Lithos.

47. Du kannst Lithos am Ende des Flurs der Ghuls finden. Sie werden dich nicht angreifen. Wenn er vor dir erscheint, frage ihn danach, sein Lehrling zu werden. Er teilt dir mit, daß dazu das Ritual der Bestattung gehört. Lothian ist diejenige, die bestattet werden soll. Du findest sie bei Vividos.



48. Um besseren Einblick zu bekommen und das Bestattungsritual zu vollziehen, mußt du zurück zu Vividos Haus reisen. Dies kannst du anhand des Rückrufgerätes erledigen, indem du zu Zentral-Tenebrae zurückteleportierst und dann zurück durch Ost-Tenebrae zum Friedhof gehst.

ULTIMA VIII

Lothians Bestattung

49. Vividos wird dir alles über das Bestatten erzählen, was du wissen mußt. Du findest ihn bei dem Opferaltar in der Mitte seines Hauses. Er überreicht dir den Schlüssel des Scion - nimm ihn. Jedoch wird er nicht dazu benutzt, das Ritual der Bestattung auszuführen.

50. Nun mußt du Lothian bestatten. Sie befindet sich in der nordöstlichen Ecke des Friedhofs. Sie liegt vor einem Tisch und ist mit Kerzen umgeben. Begib dich in ihre Nähe auf der Westseite und klicke sie zweimal an. Die Bestattung wird durchgeführt. Wenn sie beendet ist, kehrst du zu Vividos zurück und redest mit ihm.

51. Vividos möchte dich zu einer Pilgerfahrt überreden. Erkläre dich einverstanden. Sie beginnt, wenn du die Katakomben nochmals durch das Gebäude nördlich des Friedhofes betrittst. Du mußt wieder einen Durchgang in der Bergwand öffnen. Wiederhole hierfür den Open-Earth-Spruch.

52. Wenn du in den Katakomben bist, mußt du nach Nordosten. Nimm dann alle Wege nach Norden und nach Osten, wo es möglich ist. Dies führt dich zu einem Gebäude in H-Form an einer natürlichen Höhlenwand. Eine Tafel an der Wand besagt: "Du reist deinem Schicksal entgegen". Öffne die Türe mit dem Schlüssel des Scion und gehe hinein.

53. Drinnen angekommen, kannst du dem Pfad, der nach Nordwesten führt, folgen. Du kommst zu einer großen schwarzen Doppeltüre und zu einem Faß im Westen. Im Süden befindet sich ein Buch über Zealanische Geschichte. Es berichtet auch über Tatsachen des Zealanischen Schilds, den du schon eingesammelt hast. Öffne die Türen und gehe hindurch.

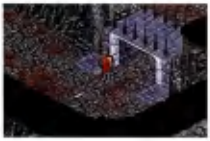
54. Gehe nun nach Norden, dann Nordwesten, an ein paar rollenden Spikebällen vorbei und wieder nach Norden an einer Tür vorbei. Wandere nach Osten durch die Halle, bis du zu einem Raum mit 5 Hebeln und einer Truhe gelangst. Ziehe an den äußerst linken und äußerst rechten Hebeln, um die Tore, die die Truhe umgeben, zu öffnen. Öffne die Truhe und entnimm ihr den Schlüssel. (Achte darauf, daß du die richtigen Hebel betätigst. Wenn du an den falschen ziehst, kommen Fallen zum Vorschein.

55. Im Norden der Hebel ist eine verschlossene Türe, über der sich Spikes befinden. Öffne die Tür mit dem Schlüssel aus der Truhe. Gehe hindurch und gehe Richtung Norden, dann Osten und zum Schluß nach Süden. Hüte dich auf deinem Weg vor Ballermännern!

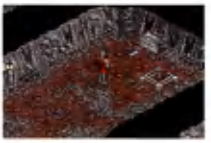
56. Richtung Westen von deiner gegenwärtigen Position heraus, steht eine Truhe. Überprüfe deine Trefferpunkte. In der Truhe ist eine Bombe versteckt. Sie wird explodieren, wenn sie geöffnet wird. Drinnen befindet sich ein magischer Totenschädel, der sich 'Skull Of Quakes' nennt. Nimm ihn mit zur späteren Verwendung in diesem Spiel.

ULTIMA VIII

Die Zealanen



57. Gehe von der Truhe aus nach Norden, an den gespikten Bällen vorbei, westlich, südlich durch das Tor, nach Westen, Süden, Westen - durch Stalagmiten und letztendlich nach Westen über die Kluft. Du befindest dich nun vor einem geschlossenen Tor. Versuche, es zu öffnen. Stelle dich auf eine Plattform links, die außer Sichtweite liegt.



58. Wenn du dich nun in Richtung Westen aufmachst, findest du 2 Alkoven. Auf dem einen auf der rechten Seite ist ein Grabstein am äußersten Ende angebracht. Du mußt Open Earth abrufen, um ein Loch davor zu kreieren. Wenn du dazu die Reagens nicht besitzt, brauchst du dir deshalb keine Sorgen zu machen. Die Tasche auf dem Tisch rechts vom Grab beinhaltet alles, was du brauchst. Löse den Spruch aus und stürze das Loch runter.

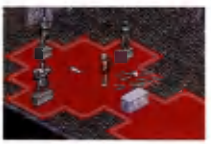
59. Von dem offenen Grab aus gehst du nach Süden, Westen, Norden und Osten. Du findest dich in einem Raum mit einem Tisch, bunten Sphären und einem geschlossenen Tor im Norden wieder. Um das Tor zu öffnen, mußt du den nahegelegenen Totenkopf aufheben und auf die Plattform auf der anderen Seite des Zaunes werfen. Gehe hindurch.

60. Zu deiner linken und rechten befinden sich bewegliche Plattformen. Die 2 nahegelegenen Hebel kontrollieren ihre jeweiligen Plattformen. Gehe unter die linke Plattform und hebe den Schlüssel vom Tisch auf, der sich im hinteren Teil des Zimmers befindet. Dieser öffnet die Truhe in der Nähe.

61. Gehe nun unter die Plattform auf der rechten Seite. Öffne die kleinere Truhe auf dem Tisch und nimm den Schlüssel davon mit. Mit diesem kannst du die größere Truhe im Norden öffnen. Verlasse dann dieses Gebiet im Norden. Es gibt dort einen Lichtstrahl, der den Ausgang beschützt. Springe über ihn hinweg, damit du keine Trefferpunkte verlierst.

62. Nachdem du über den Lichtstrahl hinweg bist, laufe nach Osten den Höhlendurchgang runter. Du triffst auf ein Treppenpuzzle. Das Ziel ist, die ganze Treppe zu versetzen, und zwar von der linken Seite zur Mitte. Führe dies aus, indem du die sich in der Nähe befindliche Uhr in der richtigen Reihenfolge auf die 3 auf Berührung sensibel reagierenden Blöcke wirfst.

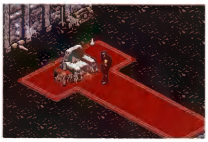
63. Nenne den linken Block Nr. 1, den mittleren Nr. 2 und den rechten Nr. 3. Die richtige Reihenfolge ist: 313, 212, 312, 321, 313, 212, 132, 312, 313, 212. Wende nun den Rock-Flesh-Spruch an, klettere die Stufen hinauf und durch das blaue und rote Kraftfeld hindurch. Gehe nach Norden, wo du eine große schwarze Doppeltür vorfinden wirst.



64. Öffne die Türen mit einem der Schlüssel, die du aus dem Plattformengebiet eingesammelt hast. Die nächste Türenreihe öffnet sich, indem du auf sie klickst. Du befindest dich nun in einem Raum mit 3 Zealanischen Statuen. (Unter einem Skelett rechts ist ein Schlüssel, mit dem du alle kurzen Doppeltüren in dem Gebiet öffnen kannst). Plaziere das Zealanische Schild auf den Altar vor den Statuen. Sie werden zum Leben erweckt und mit dir reden.

ULTIMA VIII

Insel Argentrock

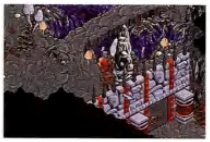


65. Die Zealanen werden dir mitteilen, das Grabmahl von Kumash-Gor zu betreten, um die Spitze des Obelisken zu erhalten (du findest sie in der Truhe auf der rechten Seite hinter dem Thron). Verwende zum Öffnen des Grabmahls die Gehheim-Tür-Schriftrolle an den großen Türen hinter den Statuen. Wende, um Kumash-Gor zu töten, entweder den Grant-Peace-Spruch an oder schlage ihn sehr fest mit einer magischen Waffe. Er läßt ein Krummschwert fallen. Nimm es mit.

66. Bevor du die Zealanen verläßt, spreche nochmals mit ihnen. Sie erzählen dir von den Titanen. Der erste, den du besuchen wirst, heißt Stratos, Titan der Luft. Benutze nun das Rückrufgerät, um zu den Katakomben zu teleportieren. Wenn du dort eingetroffen bist, kannst du dich zur Ostseite aufmachen. Das Gebäude, nach dem du suchst, befindet sich südlich eines großen Gebäudes in O-Form mit großen schwarzen Türen.

67. Auf der Ostseite des Gebäudes ist ein kleines rotes Loch. Lege den Schlüssel der Quakes dort hinein. Der Screen fängt an zu wackeln, und eine Treppe, die runterführt, erscheint. Gehe sie hinunter und in den Raum am unteren Ende. Aktiviere den Teleport (dies ist der Teleport der oberen Katakomben).

68. Kehre zu den Katakomben zurück und mache dich zu den oberen Katakomben II auf. Sie liegen in der südöstlichen Ecke der oberen Katakomben (das natürlich aussehende Gebiet).



69. Gehe wieder nach Süden - genau, als wenn du zur Steinbucht wolltest. Aber auf halbem Wege dorthin wirst du einen Eingang zum Osten finden. Gehe hindurch und überquere den südlichen Gehweg zu der anderen Seite des Wassers. Dort findest du eine Tür zum Osten. Öffne sie mit dem Schlüssel des Scion. Du wirst zur Argentrock Insel teleportiert.

70. Wenn du die Insel Argentrock erreichst, gehe nach Westen und halte Ausschau nach der langen Brücke, die über die Wasserfläche im Norden führt. Genau im Norden auf der anderen Seite der Brücke befindet sich ein Teleport. Gehe dorthin und aktiviere ihn für spateren Gebrauch.

71. Nachdem du den Teleport aktiviert hast, mußt du nach Norden. Du kommst in ein kleines Dorf. Gehe durch das Dorftor in der Wand ins Dorf hinein. Mache dich mit dem Layout und den Dorfbewohnern vertraut. Du mußt im späteren Spiel genau wissen, wer wer ist. Die Theurgisten sprechen allerdings im allgemeinen nicht mit dir!

72. In der Mitte des Dorfes steht ein großes Gebäude. Es stellt den Hauptteil des Klosters dar. Öffne die Türen und betrete es. Du suchst Xavier. Wenn er nicht drinnen ist, wird er sich entweder draußen vor dem Bauwerk oder außerhalb der Dorfmauer in der Nähe des Eingangs aufhalten.

ULTIMA VIII

Die Tests

73. Wenn du nach Aufklärung verlangst, wird Xavier dir erklären, daß du zuerst den Test der Weisheit überstehen mußt. Er gibt dir dann den Test. Die richtigen Antworten sind folgende: 1) Waffen zerstören, aber Verstand bildet, 2) mache immer wahrheitsgemäße Aussagen, 3) erfreue dich an luftigen Abenden auf deinem Balkon, 4) suche dir ehrliche Begleiter aus, 5) opfere deine Sicht, um Kranke zu heilen.

74. Nachdem du den Test der Weisheit erfolgreich abgeschlossen hast, frage nach dem 2. Test, dem Test des Mittelpunktes. Dies ist ein Test des Gleichgewichtes. Starke Windböen werden versuchen, dich von der Spitze eines hohen Felsens zu blasen. Wenn du vom Felsen fällst, wirst du sterben.

75. Der hohe Felsen ist eine Plattform mit einem Symbol an der Spitze. Um dorthin zu gelangen, mußt du das Dorf durch den Westeingang verlassen und nach Westen wandern. Wenn du ihn findest, steigst du hinauf. Sobald du die Spitze erklommen hast, beginnt der Test. Richte dich nur nach den kleinen und mittleren Richtungspfeilen, um gegen den Wind anzukommen.

76. Nachdem du auch diesen Test erfolgreich überstanden hast, kehrst du zu Xavier zurück. Spreche mit ihm und berichte über deinen Testerfolg. Er teilt dir nun mit, daß du den Titel des Aufgenommenen erzielt hast. Er schickt dich zu Stellos, um über den 3. Test zu verhandeln.

77. Du findest Stellos entweder im Kloster oder auf dessen Grundstück. Er teilt dir mit, daß du dich auf den nächsten Test vorbereiten mußt, indem du dein Foci konstruierst. Foci ist ein magisches modernes Silbererz. Er überreicht dir den Schlüssel zur Silbermine.

78. Stellos schickt dich dann unter das Hauptgebäude zu der Küche. In der Küche befindet sich eine Treppe, die runter in die Silberminenhöhle führt. Steige hinunter.

79. Wenn du in der Höhle bist, mußt du nach Osten. Du stößt auf eine Türe. Öffne sie mit dem Silberminenschlüssel, den Stellos dir gab. Gehe hinein, aber hüte dich vor Ghuls. Schaue dich nach 8 Stücken von Silbererz um. Silbererz sieht genauso aus wie andere Steine, nur etwas kleiner. Klicke auf unterschiedliche Stellen der Höhle, um herauszufinden, was was ist.

80. Wenn du alle 8 Stücke hast, teleportiere dich zurück zu Zentral-Tenebrae. Reise dann nach West-Tenebrae. Du mußt nun den Silberschmied Korick aufsuchen. Sein Haus ist das einzige einstöckige Steingebäude im südwestlichen Teil von West-Tenebrae.

ULTIMA VIII

Durchführung des 3. Tests

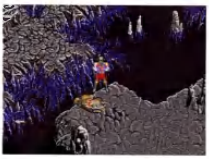
81. Wenn du Ärger haben solltest, in Koricks Haus hineinzukommen, merke dir, daß er sich nur zu Bloodwatch dort aufhält. Sobald du drinnen bist, ersuchst du ihn, dir den Foci herzustellen. Sei geduldig und vorsichtig, da du ihn anhalten mußt, jedes einzelne Stück anzufertigen. Er wird eine Focus-Kopie machen. Mach dir also keine Sorgen, wenn du keinen vollständigen Satz hast.

82. Kehre nun zur Insel Argentrock anhand des Rückrufgeräts zurück. Begebe dich zum Altar im Kloster. Dort angekommen, kannst du jeden Focus - einen nach dem anderen - auf den Altar legen. Dadurch werden sie mit magischer Power aufgeladen. Wenn sie alle an der Reihe waren, nimmst du sie wieder mit.

83. Steige nun nach oben ins Kloster. Dort liegen Bücher verstreut herum, die den magischen Besitz von Foci erklären. Das wäre
1) Weisende Hand - heilende Berührung,
2) Sextant-Prophezeihung,
3) Armband - Ariel-Diener,
4) Offenes Auge - erscheinen,
5) Offene Hand - restaurieren.

84. Du mußt nun Stellos finden und nochmals mit ihm sprechen. Er sollte sich dort befinden, wo er letztes Mal war, als du mit ihm geredet hast. Erzähl ihm, daß du dein Foci hergestellt hast. An diesem Punkt solltest du den 3. Test angehen, aber er gibt dir keine Anhaltspunkte, worum es sich handelt. Klettere wieder die Stufen runter zur Küche.

85. Wenn du unten angekommen bist, gehe zum Westen. Du stößt auf einen Vorsprung und auf eine Kluft. Auf der anderen Seite der Kluft befindet sich ein verletzter Torax. Benutze den Armband-Focus, um den Torax über dir zu transportieren. Klicke dazu auf dem Focus, dann auf den Torax und letztendlich auf den Boden neben dir.



86. Der Ariel-Diener wird den Torax tragen und ihn neben dich plazieren. Wende nun den Hand-Focus an, um das Tier zu heilen. Klicke auf dem Focus und dann auf dem Torax. Es wird geheilt werden und dann verschwinden. Kehre nun zu Stellos zurück.

87. Suche Stellos an der üblichen Stelle auf und spreche mit ihm. Du mußt ihm mitteilen, daß du den 3. Test überstanden hast. Er wird antworten, daß er im Moment mehr um Xavier besorgt ist. Du erfährst, daß Xavier seinen Heilungs-Focus 'verloren' hat. Stellos macht sich Sorgen, daß jemand ihn gestohlen hat.

88. Spreche nun nochmals mit Xavier. Er müßte sich irgendwo vor den Dorftoren befinden. Du erfährst, daß auch er denkt, daß seine Fähigkeit gestohlen wurde. Aber er findet es ungewöhnlich, da Stehlen gegen die Lehre von Stratos ist, die der Titan der Luft praktiziert.

ULTIMA VIII

Stratos, Titan der Luft

89. Besuche Stellos nochmals und sag ihm, daß du beide, Torwin und Xavier, getroffen hast. Er wird erklären, wie sehr er Torwins Idee mißbilligt, die verschiedenen Foci zusammen zu kombinieren. Du erfährst auch, daß Stellos schon über 200 Jahre alt ist.

90. Nun mußt du mit Cyrrus sprechen. Er lebt in Argent Rock - die Heimat der Theurgisten. Dies ist ein im rechten Winkel geformtes Gebäude, das gegen der Südwand steht. Verwende den Hear-Truth-Spruch an ihm. Du bekommst heraus, daß Torwin den Focus von Xavier gestohlen hat.

91. Um Torwin zu finden, mußt du dich in Richtung Windy Point aufmachen. Dieser liegt im Norden vom Test des Mittelpunktes. Er wird dir erzählen, daß sein Vater (Toran) ohne Grund hingerichtet wurde und wie er vorhat, ihn von den Toten auferstehen zu lassen. Er wird dann auf ein Kliff im Westen springen und sterben. Sammle den Heilungs-Focus, den er zurückläßt, ein.

92. Kehre nun zum Dorf zurück und spreche nochmals mit Stellos. Sag ihm, daß du den verlorenen Focus gefunden hast. Er sagt dir, daß du nun bereit seist, den 4. und letzten Test durchzustehen. Dies ist der Test des 'An sich selbst Glaubens'.

93. Spreche zum letztenmal mit Xavier und erzähl ihm, daß du seinen Heilungs-Focus gefunden hast. Xavier nimmt dir automatisch den Focus weg.

94. Gehe nun zurück zu Windy Point, wo Torwin in seinen Tod gesprungen ist, und versuche den Sprung des Schicksals. Stelle dich auf den äußersten Rand des Vorsprungs und dehne den Richtungspfeil auf seine volle Länge aus.

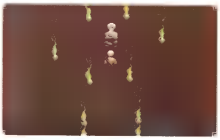
95. Wenn du den Sprung unternimmst, wirst du mit einer Anzahl von Trittsteinen konfrontiert. Bahne dir deinen Weg nach Norden zu dem größten von allen. Und schon wieder ist es eine hervorragende Idee, das Spiel nach jedem 2. Sprung zu sichern.

96. Wenn du am größten Stein angekommen bist, dann wird dich Stratos zu sich holen und ein paar Fragen stellen, die du nicht unbedingt wahrheitsgemäß beantworten mußt.

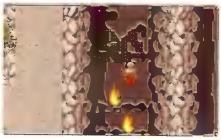
AL QADIM

Al Qadim ist ein großartiges und kompliziertes Rollenspiel, das spielerisches Denken erfordert. Lese dich durch den 1. Teil der Lösung, der auf den folgenden 12 Seiten dargestellt wird!

Zeremonie



1. Das Spiel startet mit einem Test. Dein Meister wird dich durch ein Labyrinth schicken. Dieses erfordrt Geschwindigkeit, Beweglichkeit und schnelles Denken. Dadurch wird deine Kondition festgelegt, um den Test des 'wirklichen Kämpfers' zu bestehen. Spreche am Anfang des Spiels mit deinem Meister über die Aufgabe, die vor dir liegt.



2. Beim Start des Labyrinths wirst du von einem bruchigen Powerfeld verfolgt. Wenn es dich berührt, mußt du das Labyrinth nochmals starten. Gehe im Slalom um die Speere und Geröllblöcke herum und hechte über habgierige Kneifzangen. Du kannst einige Verletzungen verkraften - dein Gesundheitsstand wird dir das bestätigen!

3. Abhängig vom Level, das du gewählt hast, wird die Geschwindigkeit des Powerfelds festgesetzt. Auf deiner Reise durch den Irgarten mußt du eine Anzahl von kleineren Puzzles lösen. Eins davon erreichst du durch den Weg über die Kluft unten. Wenn du auf den Ziegel vor dir trittst, erscheint noch ein Ziegel, der dir anzeigt, in welche Richtung du reisen mußt.

4. Du mußt diesen wirbelnden Klingen vorsichtig ausweichen, da du an vielen von ihnen vorbei mußt. Wenn du durch das Labyrinth reist, mußt du freie Gegenden vermeiden und dich an den Wänden festklammern, wo immer es dir möglich ist, da in offenen Gebieten viele Fallen angebracht sind.

5. Halte auf jeden Fall Ausschau nach Hinweisen, die im Labyrinth markiert sind. Zum Beispiel: wenn du diese Ansammlung von Vasen erreichst, mußt du an einem Schalter ziehen. Im Boden dort befindet sich ein Pfeil, der auf den mittleren Pfeil zeigt. Ziehe an diesem, und du wirst über die Vasen hinwegfliegen.

6. Wenn du dies überstanden hast, siehst du eine große Truhe. Öffne sie, um viele Schätze zu entdecken. Du wirst von deinem Meister angesprochen und über den Teleport informiert, der sich nördlich von dir befindet. Stelle dich auf den Teleport, damit du in die Randgebiete deiner Heimatstadt Zaratan transportiert wirst.

7. Gehe in die Stadt hinein, um deine Schwester zu treffen. Sie führt dich zu deinem Vater, der dir das Schwert der Ehre überreicht. Das Schwert wird nur deine Feinde verletzen und kann nicht gegen andere Lebewesen angewendet werden. Nachdem du mit deinem Vater gesprochen hast, mußt du mit deiner Mutter und deiner Tante reden.

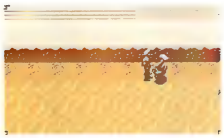
8. Das Haus deiner Tante befindet sich im Westen vom Haus deines Vaters. Betrete das Haus, um drinnen einer Menge herumspringender Frösche zu begegnen. Spreche mit deiner Tante, die auf einem Stuhl steht. Sie erzählt dir von einem Geschenk an dich. Wandere in die obere linke Ecke des Hauses und schaue in den Topf - du findest etwas Gold!

AL QADIM

Unterzeichnung des Vertrages

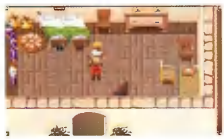
1. Nachdem du mit deinen Familienmitgliedern gesprochen hast, mußt du dich zum Haus des Kaufmanns aufmachen. Drinnen wirst du von dem Händler begrüßt, der dich über die Krankheit seiner Tochter aufklärt. Du mußt der Tochter helfen, indem du die Medizin einsammelst.

2. Du mußt ein paar lila Beeren von einem Busch pflücken, der an der Oase im Westen der Stadt wächst. Gehe durch die Stadtmauer und wandere nach Westen. Du wirst von kleinen Wirbelwinden und Hyänen attackiert werden. Bekämpfe diese Hindernisse und setze deinen Weg zur Ostseite der Oase fort. Hier findest du den Busch, an dem die lila Beeren wachsen. Nachdem du die Beeren gepflückt hast, wird dich eine Meerjungfrau vom Wasser aus ansprechen.



3. Du mußt der Meerjungfrau versprechen, keinem etwas von ihrer Existenz zu erzählen. Dafür gibt sie dir eine Botschaft von ihrem Meister, die du Qadi überbringen mußt. Kehre mit den Beeren zum Händler zurück und überbringe dem Qadi die Nachricht. Wenn du in die Stadt zurückkehrst, triffst du deinen alten Meister an. Er erzählt dir von Gefahren, die vor dir liegen, und gibt dir eine Schriftrolle.

4. Gehe ins Büro des Qadis und teile ihm die Nachricht der Meerjungfrau mit. Der Qadi gibt dir ein Dokument, um den Versuch zu unternehmen, die Fehde zwischen deiner Familie und den Wassabs zu beenden. Bringe den Vertrag zu der Wassab-Siedlung.



5. Wenn du das Wassab-Haus betrittst, wirst du von dem Sohn angegriffen. Revanchiere dich nicht! Der Vater wird ihm den Weg abschneiden, um sich den Vertrag anzusehen. Er wird dich ersuchen, deinen Vater zuerst unterschreiben zu lassen. Führe dies aus und kehre zum Wassab-Haus zurück. Er fragt nun nach deiner unterschrift und der deiner Schwester.

6. Gehe zum Haus deiner Schwester im Südwesten der Stadt. Unterrichte deine Schwester über die Situation. Sie läuft fort und sagt dir, daß du ihr folgen sollst. Sie rennt zum Büro des Qadis, um den Vertrag zu unterzeichnen. Wandere aus der Stadt und gib den Bettlern etwas Geld - du erhältst dafür Erfahrungspunkte!

7. Kehre zur Oase mit der Antwort zu der Nachricht zurück. Die Meerjungfrau berichtet dir nun von dem Heilbad, das sich auf der gegenüberliegenden Seite der Oase befindet. Du kannst nun diesen Teil der Oase zu jeder Zeit besuchen. Deine Gesundheit wird dabei wieder voll hergestellt.

8. Wenn du an der Oase fertig bist, mußt du zur Stadt zurückkehren. Du triffst ein Familienmitglied und wirst über eine Attacke auf die Wassabs-Schiffe unterrichtet. Sie wurde von dem Geist deiner Familie ausgefuhr. Dies bringt deiner Familie jede Menge Ärger ein, da sie den Anti-Aggressionsvertrag unterzeichnet hat.

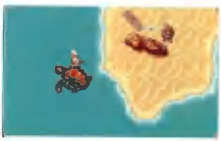
AL QADIM

Schiffbruch

1. Deine Familie und du werden zum Qadi, der sich bei den Wassabs aufhält, gebracht. Deine Familie wird für den Angriff verantwortlich gemacht. An Bord des Schiffes befand sich deine zukünftige Braut Kara, die Tochter des Kalifen und der Kalif selber. Der Qadi schickt dich auf die Suche nach Überlebenden. Auf der Westseite der Oase befindet sich der Kalif.

2. Befreie den Kalifen von den angreifenden Hyänen. Der Kalif trägt dir auf, nach einer Schatztruhe zu suchen. Diese befindet sich hinter einem kaputten Faß nördlich der Stelle, an der du den Kalifen gefunden hast. Du kannst nun zur Stadt zurückkehren.

3. Wenn du zu den Wassabs zurückkehrst, werden sie in Gegenwart des Kalifen offizielle Anklage gegen deine Familie erheben. Dein Familiengeist wird zur Rede gestellt, seine Tat zu erklären. Muliban, dein Hausgeist, erscheint und teilt mit, daß er unter Auftrag eines Familienmitgliedes gehandelt hat.

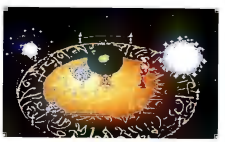


4. Deine Familie wird im Palast des Kalifen in der Hauptstadt eingesperrt. Da du keine Kontrolle über den Geist hattest, wurdest du nicht verhaftet, aber aus Zaratan verbannt. Du kannst nach Verlassen nicht mehr durch die Stadttore zurückkehren. Kehre zur Meerjungfrau zurück und sage ihr, daß du zum Deadmans Reef gehen wirst. Wandere zu den südwestlichen Ufern der Oase und sage 'Jorgizra Jetzona', um eine Schildkröte herbeizurufen.

5. Steige auf den Rücken der Schildkröte, die dich zum Deadmans Reef führt. Vor dem Eintreffen mußt du 3 Schlüssel finden. Sie befinden sich in den Truhen, die auf der Insel versteckt sind. Du wirst auch Münzen im Sand finden - paß auf! Einige der Münzen verwandeln sich in Zombies!

6. Nachdem du alle der Schlüssel eingesammelt hast, mußt du auf das Schiffswrack gehen. Hüte dich vor dem Piraten, der mit Pfeilen auf dich schießt, sobald du versuchst, auf das Wrack zu gelangen. Wenn du auf dem Schiff bist, gehe unter Deck, betrete die Türen und kille die Skelette, die sich drinnen aufhalten.

7. Nachdem du noch 2 weitere Türen passiert hast, wirst du in einen letzten Raum hineinkommen, in dem sich eine Zauberin befindet. Sie wird Magie auf dich schleudern - du mußt sie schnell besiegen! Nachdem du dies hinter dich gebracht hast, bekommst du Zugang zu mehreren Schätzen und zum Schiffstor.



8. Springe durch das Tor, um zur nächsten Ebene der Existenz gebracht zu werden. Mache dich zur Mitte der Plattform auf und zerschmettere den grünen Orb, der sich in der Mitte befindet. Als Ergebnis wird das Schiff wiederhergestellt und zur See teleportiert werden. Wenn du nun zurückkehrst und den kleineren Orb berührst, wird deine Gesundheit wieder voll hergestellt werden.

AL QADIM

Zauberpuzzle

1. Kehre auf das Deck zurück und spreche mit dem Steuermann. In Zukunft wird er dich von Insel zu Insel bringen. Frage ihn nun, ob er dich nach Zaratan zurückbringt. Um aus dem Boot herauszukommen, klettere einfach ins Ruderboot hinein. Dieses fährt dich zum Ufer.

2. Nachdem du am Ufer angelangt bist, hast du vielleicht die Möglichkeit, deine Gesundheit wieder herzustellen, indem du zum Teich an der Westseite der Oase zurückkehrst. Auf dem Weg dorthin mußt du aufpassen - es gibt eine Menge von diesen Hyänen und Wirbelwinden, die dich angreifen werden.

3. Setze deinen Weg nach Norden zum Zauberturm fort. Am Tor mußt du die Wörter aussprechen, die du vorher gelernt hast, um Zugang zu erhalten. Wenn du den Turm betrittst, wirst du zu einem Gebiet der Herausforderung teleportiert. Hier wirst du von vielen gefährlichen und gerissenen Puzzles getestet.

4. Hier gibt es nur eine Basisroute, die du nehmen kannst, wenn du den Irrgarten erfolgreich beenden willst. Halte nach Wänden Ausschau, die pulsieren werden. Dies könnte eine Gelegenheit darstellen, durch die Wand zu wandern. Achte auf die grünen Teiche, da kleine Teile des Pools dich verfolgen werden!

5. In diesem Puzzle mußt du auf die blauen Steine treten, da sie aufleuchten. Dies geschieht in nahezu allen Fällen, wo sich blau markierte Muster auf dem Boden befinden. Ziehe einmal an dem Schalter, nachdem du auf alle blauen Steine getreten bist.

6. In diesem Test wird von dir erwartet, daß du dir merkst, wie oft die Steine auf dem Boden blau aufleuchten. Du wirst dann gefragt, welcher Stein zweimal aufleuchtete, und danach, welcher Stein nicht aufleuchtete. Gib deine Antworten richtig ab, sonst mußt du diesen Test noch einmal wiederholen.

7. Bei diesem Test mußt du eine Kombination der 5 Schalter aktivieren, um durch die Spikes zu reisen. Aktiviere den ersten, den zweiten und fünften Schalter von oben. Du kannst nun durch die Spikes wandern und mit der Frau auf der anderen Seite reden.

8. Für diesen Test mußt du auf den Tafeln reiten. Sie werden sich über den grünen Schleim bewegen und dich in andere Teile des Zimmers und letztendlich zu einem Schalter bringen. Aktiviere diesen, um in den nächsten Teil des Labyrinths zu gelangen.

AL QADIM

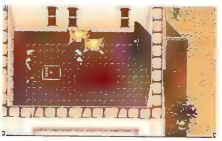
Schloß des Kalifen

1. Dies ist eines der komplizierteren Puzzles im Labyrinth. Du beginnst mit einem blauen Quadrat vor dir. Trete auf das Quadrat, damit einige der verbundenen Quadrate auch blau aufleuchten. Du mußt nur auf die blauen Rechtecke treten, um den Schalter im Norden und dann den Weg hinaus zu erreichen. Er befindet sich in der südwestlichen Ecke.

2. Du mußt an einer Reihe von Hebeln ziehen, um einen Weg aus Felssteinen durch einen Lavapool zu kreieren. Die ersten 5 Schalter müssen in der folgenden Reihenfolge betätigt werden: Norden, Süden, neuer Hebel Nord, neuer Hebel weiter nördlich und neuer Hebel im Süden. Wenn du an den Hebeln ziehst, werden noch mehr Felssteine erscheinen, um dir den Zugang zu den neuen Hebeln zu ermöglichen.

3. Im Labyrinth wirst du von Steingesichtern im Boden angesprochen. Du wirst von ihnen mit Fragen bombardiert. Du mußt sie richtig beantworten, d. h. mit anderen Worten, daß sie mit dem Steingesicht übereinstimmen. Während du antwortest, bringe den Gesichtern Demut, Ehre und absolute Ehrlichkeit zum Ausdruck. Nachdem du alle Hindernisse passiert hast, wirst du zurück in den Turm teleportiert. Gehe hinauf und betrete die Räume des Zauberers.

4. Wenn du den Bereich des Zauberers betrittst, wirst du ihn und seine Frau kennenlernen. Seine Frau ist die Meerjungfrau, der du schon früher begegnet bist. Der Zauberer teilt dir den Grund deiner nächsten Aufgabe mit. Du kannst nun zur Hauptstadt zurückkehren.



5. Wenn du irgendwann einmal mehr Geld benötigst, dann kannst du zum Sand Point Spielclub gehen. Du kannst um 50 bis zu 500 Münzen spielen. Eine Karte wird ausgewählt, und du hast 6 Versuche frei, die Karte zu benennen. Der Croupier sagt dir nur, ob die geschätzte Karte höher oder niedriger ist als die ausgewählte Karte.

6. Die Meerjungfrau im Zauberturm wird dir auftragen, ihr eine vergoldete Taube zu beschaffen. Du kannst diese vom Supernatural Warenhaus der Stadt kaufen. Bringe die Taube zu der Meerjungfrau, und sie gibt dir dafür eine Schriftrolle.

7. Nach dem Erhalt der Schriftrolle solltest du zur Stadt zurückkehren und in den fernen Norden wandern. Du wirst nach einiger Zeit die Tore zum Schloß des Kalifen erreichen. Verschaffe dir Eintritt zum Schloß, um mit dem Wesir und einigen Wächtern Bekanntschaft zu machen.

8. Frage den Wesir, ob du deine Familie sehen kannst. Er antwortet dir mit der Frage, ob du über diesen Anlaß nicht mit dem Kalifen reden möchtest. Antworte bestimmt. Du wirst nun in das Innere des Schloßes geführt und darauf hingewiesen, auf einen Gongschlag zu warten, bevor du den Kalifen sehen kannst.

AL QADIM

Der Bücherei-Eremit

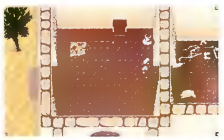
1. Der Gong ertönt, damit du den Kalifen sehen kannst. Frage ihn, ob du deine Familie sehen kannst. Er wird deine Frage verneinen. Bleibe standhaft und schwöre, daß du nicht gegen das Gesetz verstoßen wirst. Du bekommst einen Test, um herauszufinden, ob du die Wahrheit sprichst. Beantworte alle Fragen wahrheitsgemäß, um dir sagen zu lassen, daß du nur deinen Vater besuchen kannst.

2. Mit der nun erzielten Erlaubnis kannst du dich zu den westlichen Quartieren aufmachen und die Stufen, die in den Kerker herunterführen, ausfindig machen. Du triffst einen Wächter, der dich zu deinem Vater führt.

3. Während des Gesprächs mit deinem Vater wird er dir sagen, daß du deine Mutter und deine Schwester suchen mußt, um dich über ihren Gesundheitszustand zu erkundigen. Du kannst dich nun in den Kerkern frei bewegen und mit anderen Gefangenen reden.

4. Du mußt zuerst deine Schwester suchen. Sei aber sehr vorsichtig, damit du nicht von menschlichen Wächtern oder Robotern dabei erwischt wirst, daß du mit ihr redest. Im Gespräch mit deiner Schwester findest du heraus, daß sie dabei ist, ihren Verstand zu verlieren, aber sie gibt dir ein Geschenk.

5. Du mußt nun zu deiner Mutter gehen und mit ihr sprechen. Laß dich aber nicht von den Wächtern erwischen. Gehe danach zu der Zelle deines Vaters zurück. Er wird dir überschwenglich danken und dir ein Geschenk überreichen. Du kannst nun das Schloß verlassen und zum Schiff zurückgehen.



6. Auf dem Schiff angelangt, teile dem Steuermann mit, daß du zu der Insel Shibaz möchtest. Dies ist die Heimat des Bücherei-Eremiten. Durchsuche den Obdachlosen und sammle alle Schätze und Schriftrollen ein, die du finden kannst.

7. Viele Feinde werden dich an deinem Fortgang durch die Gebäude behindern. Die Zombies und die Skelette sind noch immer in der Nähe. Du mußt auch ein paar alte Hexen, die Sandwirbelstürme und die Bienenschwärme überstehen.

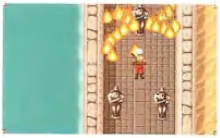
8. Einer der Räume verbirgt 2 Schatztruhen und 2 Möbelstücke. Gehe unter keinen Umständen in diesen Raum hinein. Wenn du es dennoch tust, wirst du von den Gegenständen im Raum solange brutal angegriffen, bis du besiegt bist!

AL QADIM

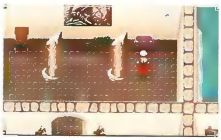
Betreten des Bibliothek-Irrgartens

1. Vielleicht bist du über den Grundriß der Gebäude etwas verwirrt, und es wird dir etwas fremd erscheinen. Versuche, dich von der Hyänenhorde nicht in die Ecke drängen zu lassen, und bleibe in Bewegung!

2. Neben den Standardmonstern wirst du einen Weg entdecken, der mit Speeren bestückt ist. Außerdem wirst du von Hexen angegriffen, die die Fähigkeit besitzen, sich unsichtbar zu machen. Sie werden sichtbar, sobald du ihnen zu nahe kommst. Betrete den Weg und feuere dir die Bahn frei!

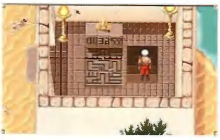


3. In den Hallen, die hinter den Hexen liegen, wirst du mit 3 Statuen konfrontiert. Untersuche sie und gib der ersten eine Münze, der zweiten die Schriftrolle, die du früher auf der Insel 'Heart Of Stone' gefunden hast. Das Feuer hinter den Statuen wird nun gelöscht und gibt dir den Weg frei.



4. Danach kommst du in einen Raum, der eine magische Truhe enthält. Die Truhe spricht! Gib ihr so viele Schätze und Edelsteine, wie du kannst, da du mit einer Scherbe Mondgestein belohnt wirst, welche magischerweise dein Schwert aufpowern wird.

5. Nach der Unterhaltung mit der Schatztruhe wirst du einen Mann auf einem fliegenden Teppich sehen. Du mußt diesen Mann verfolgen und mit ihm reden. Wenn du es schaffst, mit ihm zu sprechen, sei höflich und frage um die Erlaubnis, Zugang zu seiner Bücherei zu erhalten.



6. Nach diesem Gespräch wird der Durchgang zu der Bibliothek für dich offen sein. Der Eingang befindet sich in einem Raum, den du vorher schon betreten hast - er beinhaltet eine mysteriöse Konstruktion.

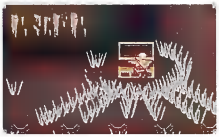
7. Nachdem du die Stufen hinabgestiegen bist, wirst du ein Labyrinth betreten. Du mußt den Irrgarten vervollständigen, bevor du Zugang zu der Bücherei erhältst. Es gibt viele neue Puzzles im Irrgarten zu lösen - mit vielen Statuen, die dich attackieren werden! Um an ihnen vorbeizukommen, mußt du dich außerhalb ihrer Reichweite bewegen und dann schnell an ihnen vorbeirennen.

8. Du stößt auf eine Ansammlung von Vasen. Zerschlage alle Vasen, um die Belohnungen, die einige der Vasen enthalten, einzusammeln. Bewege dich auf den zerbrochenen Scherben vorwärts, da sich auf den leeren Gebieten tödliche Fallen befinden.

AL QADIM

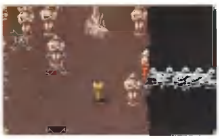
Die Bibliothek

1. Du begegnest einem Vorsprung, auf dem ein Buch liegt. Die Brücke, über die du den Vorsprung erreicht hast, ist weggerutscht. Um den Vorsprung zu verlassen, mußt du das Buch laut vorlesen und zum nördlichen Teil des Vorsprungs wandern. Zwinge dich selbst vorwärts, damit ein grüner Energiepfad erscheint. Folge sicherheitshalber dem Weg.



2. Im südlichen Teil des Labyrinths steht eine große Truhe. Du mußt auf alle lilafarbenen Runen oder Muster auf dem Boden treten. Nachdem du auf alle draufgetreten bist, wird ein Weg erscheinen, auf dem du die große Truhe erreichen und alle Schätze einsammeln kannst.

3. An diesem Ort befindet sich eine Anzahl von sehr schnell aufleuchtenden Runen. Du mußt auf alle Runen schnell draufttreten. Dies wird vorübergehend das grüne Kraftfeld herunterdrücken und dir den Weg durch den Eingang ermöglichen.



4. In dem Raum mit den beweglichen Statuen mußt du auf alle Runen treten. Eine Menge Statuen werden dich angreifen. Hier befindet sich ein Schalter, den du aktivieren mußt, um alle Statuen für einen Moment erstarren zu lassen. Nachdem du auf alle Runen getreten bist, erscheint eine Skelettbrücke, die dich zu einem fliegenden Teppich führt.

5. Fliege mit dem Teppich zu der angrenzenden nördlichen Plattform, wo eine Treppe dich erwartet. Fliege über die lilafarbene Rune, lande in der Nähe und klettere die Stufen runter.

6. In der Bibliothek mußt du den Namen vom Geist des Lords ausfindig machen. Finde dazu eine von zwei Truhen: Schrein 'Of Eternal Hope' und Schrein 'Of Wordily Care'. Lege den Spiegel, den du vom Zauberer des Oasenturms erhalten hast, in einen dieser Schreine.

7. Nun mußt du nach einem Geheimgang in der Wand Ausschau halten. Dieser befindet sich in dem nördlichen Teil der Bücherei, und du siehst Ogres durch ihn durchgehen. Gehe in den Geheimgang hinein und folge dem Weg.

8. Du wirst eine große weiße Vase finden. Zerschlage sie mit deinem Schwert, damit eine Schriftrolle zum Vorschein kommt. Lese die Schriftrolle, damit der Name der Insel erscheint, und kehre den Weg zurück, den du gekommen bist, um nach dem Eremiten Ausschau zu halten.

AL QADIM

Der Efreet

1. Mach dich nun auf, um mit dem Eremiten zu reden. Erzähle ihm fortlaufend, daß du ein Geschenk für ihn hast, bis er dir andeutet, es in einen der Schreine zu legen. Wenn er den Spiegel findet, mußt du nochmals mit ihm sprechen. So bekommst du von ihm ziemlich einfach den Namen der Insel heraus

2. Nachdem du mit dem Eremiten geredet hast, kannst du die Bücherei über die Treppe verlassen. Steige auf den Teppich und fliege zu dem nach draußen führenden Treppenhaus. Verlasse das Labyrinth und klettere auf dein Schiff zurück. Sage dem Steuermann, daß er dich zur Insel des Geistes vom Lord bringen soll.

3. Wenn du die Insel erreichst, wirst du schnell feststellen, daß die Insel von Sandfäusten abgegrenzt ist. Um sie zu umgehen, mußt du nach der Landung gegen den Uhrzeigersinn die Küste entlanglaufen, bis du den Halbkreis der Sandfäuste erreichst.

4. Wenn du diese Fäuste erreicht hast, mußt du ihnen folgen, bis du 2 Reihen von Fäusten nebeneinander siehst, die sich rauf- und runterbewegen. Wandere durch die Mitte dieser Fäuste, um auf einen angsteinflößenden Läufer zu stoßen.

5. Auf dem Läufer sitzt der Efreet. Frage den Efreet nach einer Audienz mit dem Geist des Lords. Er verweigert diese und wird ausfallend. Bleibe ruhig und bestehe darauf, angehört zu werden. Letztendlich wird er dich aussenden, um die weiseste Schlange der Welt für seinen Meister zu holen.

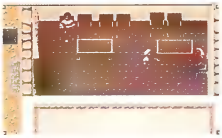
6. Um die weiseste Schlange zu bekommen, mußt du zu deinem Schiff zurück und zur Hauptstadt segeln. Du mußt in den Laden, der 'Reptilian Desires' heißt, gehen. Kaufe die Schlange und bringe sie zum Efreet. Er wird die Schlange verspeisen und dir auftragen, ihm die heißeste Kohle der Welt zu besorgen.

7. Kehre mit dem Boot zur Stadt zurück und gehe in den Laden 'Ha-Kim's Heating'. Erwerbe die Kohle, kehre zum Boot zurück und bringe die Kohle zu Efreet. Teile ihm nochmals die Dringlichkeit deiner Aufgabe mit, und der Efreet wird dich ersuchen, ihm Ingrids Schleier zu holen.

8. Und nochmals mußt du in die Stadt, um in Ingrids Laden zu gehen. Kaufe den Schleier und kehre zu Efreet zurück. Gib ihm den Schleier und bitte nochmals darum, den Lord zu besuchen. Der Efreet wird den Schleier verbrennen und dir auftragen, ihm den letzten Gegenstand zu beschaffen - eine Flasche von Ewiger Leere!

AL QADIM

Die Djinn Lords



1. Um herauszufinden, wo sich die Flasche befindet, mußt du nochmals zur Stadt zurückkehren und den 'Closed Inn' betreten. Einer der 2 Kunden wird dir mitteilen, daß sie sich auf der Insel Senat befindet. Kehre zu deinem Schiff zurück und segle zu der Insel.

2. Bei der Landung auf der Insel wirst du feststellen, daß es sehr heiß ist. Es gibt viele feurige Elemente zum Angreifen. Wenn sie nicht zurückschlagen, halte dich zurück, da du zweimal soviel Schaden davonträgst. Die Tatsache allein, daß du dich auf dem gefürchteten Fels befindest, ist Schaden genug.

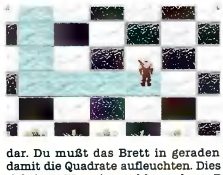
3. Du wirst ein paar Truhen auf der Insel finden, die Schätze enthalten. Versuche, nicht soviel Zeit zu verschwenden, sie zu suchen. Statt-dessen mußt du dem Labyrinth aus Felsen zum Zentrum folgen.

4. Folge dem Pfad den ganzen Weg um die Insel herum und gehe dann in die Mitte. Hier findest du eine große Kiste, in der sich die Flasche mit der 'Ewigen Leere' befindet. Sammle die Flasche ein und kehre so schnell wie möglich zu deinem Ruderboot zurück.

5. Du kannst nun mit der Flasche zu Efreet zurückkehren. Überzeuge ihn, die Flasche zu öffnen, um sicherzustellen, daß sie leer ist. Wenn die Flasche offen ist, wird der Efreet hineingesogen, damit du endlich mit deiner Aufgabe fortfahren kannst.

6. Diese Insel besitzt 6 Grundzüge. Der Agent der Djinns streunt im westlichen Teil der Insel umher. Spreche mit ihm, um Informationen bezüglich der Lorde zu gewinnen. Dieser Agent ist von Fäusten umringt und sitzt auf einem fliegenden Teppich.

7. Das 2. Merkmal der Insel ist der Agent von Daos. Er bewandert den östlichen Teil der Insel. Sprich mit ihm. Er wird dir mitteilen, wie du die Djinn Lords erreichen kannst. Das Schachbrett ist das letzte Merkmal der Insel und dient als Teleport, der dich zu den 4 Djinn Lords bringt.



8. Um das Schachbrett herum befinden sich Pflanzen. Alle, außer einem der Vierecke auf jeder Seite des Bretts, sind blockiert. Jede Kluft stellt den Eingang zu einem der Lords dar. Du mußt das Brett in geraden Linien überqueren, damit die Quadrate aufleuchten. Dies zeigt an, daß du den richtigen Weg eingeschlagen hast. Du mußt spiralförmig über Viereck 5, dann 3 und dann 1 wandern, um die 4 Lords zu erreichen.

AL QADIM

Auf der Suche nach Wahrheit

1. Anfänglich mußt du alle Lorde einmal besuchen und mit ihnen reden. Dann mußt du Marid, den großen Lord dieser Insel besuchen. Die Stimme seiner Geschichtenerzählerin befindet sich in einer Flasche - er will sie zurück! Du mußt sie von einem der anderen Lorde holen.

2. Du mußt nun in das Untergrundlager des Lords Dao gehen. Du brauchst von dem Dao, der die Brücke bewacht, nicht angekündigt zu werden. Wandere stattdessen über die Brücke. Hinter dem Dao-Wächter befindet sich eine Schar von beflügelten Kreaturen, die dich angreifen wird.

3. Du mußt alle dich angreifenden Kreaturen vernichten und dir deinen Weg zu Lord Dao bahnen. Lord Dao gibt dir die Geschichtenerzählerin, wenn du ihr dafür den luftigen Juwel 'Of Pale Blue Fire' von den Djinns gibst. Wenn du dies geschafft hast, wird die Geschichtenerzählerin im Süden der Höhle frei sein.

4. Gehe zu den Djinn Lords und rede sie mit ihren richtigen Namen an. Der rote Lord heißt Saratah und der blaue Lord heißt Budisha. Erkläre dich zu ihren Anforderungen bereit, und sie werden dir den Juwel geben. Bringe diesen zu Lord Dao, die die Geschichtenerzählerin freigibt. Bringe sie zu Marid, und Marid gibt dir nun einen Efreet-Trank.

5. Benutze die südlichste Strecke, um Lord Efreet zu erreichen. Wandere 5 Quadrate nach Norden, 3 nach Osten und 1 Quadrat nach Süden. Du wirst nun zu dem Quartier von Lord Efreet gebracht. Aber du mußt zuerst mit dem Wächter sprechen!

6. Du kannst Lord Efreet nur durch das Überqueren des Schachbrettes erreichen. Wenn du es betrittst, wird das Brett Feuer fangen. Trinke den Efreet-Trank und wandere durch die Flammen, die dir nichts mehr anhaben können.

7. Gehe zum Lord und spreche mit ihm. Er wird dir von dem Namenlosen berichten. Er deckt auf, daß dein eigener Vater ein Namenloser ist, und überreicht dir eine Scherbe Mondgestein. Sie wird dein Schwert aufpowern. Segle nun der Hauptstadt entgegen.

8. Nachdem du auf der Insel gestrandet bist, mußt du durch die Schloßtore und zum Norden der Stadt wandern und nochmals das Schloß des Kalifen aufsuchen. Frage den Wesir nach einem Meeting mit deinem Vater. Dies wird dir verweigert, was dich in einem Dilemma zurückläßt.

AL QADIM

Rückkehr zu den Kerkern

1. Aufgrund der Zurückweisung vom Kalifen kannst du das Schloß verlassen. Wenn du hinausgehst, wirst du von einem Diener angehalten. Er teilt dir mit, daß Sumie, die Küchenchefin, mit dir reden möchte. Bahne dir deinen Weg zu der nordöstlichen Ecke des Schloßes.

2. Sumie steht in orangefarbenen Kleidern in der Küche. Sie bietet dir ihre Hilfe an, indem sie dir über einen Geheimgang zu den Kerkern berichtet. Dieser befindet sich in dem Zimmer rechts von der Küche. Du wirst - wie auch immer - den Schlüssel zu dem Durchgang benötigen.

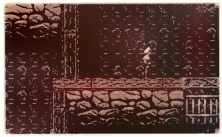
3. Um den Schlüssel zu erhalten, mußt du zuerst zum Büro 'Of Fair Trade', das sich neben dem Stadteingang befindet. Betrete das Gebäude und rede mit dem Eigentümer. Gib ihm keine Antwort, wenn er dich fragt, was du willst. Gehe dann hinter die Ladentheke und frage ihn nach dem Schlüssel. Laß ihn wissen, daß Sumie dich geschickt hat. Er teilt dir mit, den Schlüssel vom Bäcker zu holen.

4. Gehe zum Bäcker, der seine Ware auf dem Open-Air-Markt im nördlichen Teil der Stadt verkauft. Frage ihn nach dem Schlüssel der Knochen. Der Bäcker verpflichtet sich, dir den Schlüssel auszuhändigen. Du kannst nun zum Schloß zurückkehren.

5. Kehre zur Küche zurück und betrete den Raum auf der rechten Seite. Drehe dein Gesicht zu der Nordwand und äußere den Wunsch, den Durchgang zu betreten. Steige die Stufen hinunter, um an eine andere Reihe von Räumen und Puzzles zu gelangen.

6. Wenn du in die Kerker hineinkommst, mußt du vorwärts wandern und den 1. Raum im Westen betreten. Du mußt entweder die Felsen auf dich zuziehen oder gegen sie drücken, um Zugang zu vielen der Räume zu erhalten. Paß auf die giftigen Spinnen auf!

7. Nach Betreten des 1. Raumes mußt du den Schlüssel einsammeln, der sich hinter einem Felsen an der Südwand versteckt hält. Setze deinen Weg nach Norden und zum nächsten Raum fort, töte die Spinnen und wandere in das nächste Zimmer.



8. Nachdem du hier eingedrungen bist, mußt du dich nach rechts drehen und durch das Tor gehen. Dies ist die Stelle, an der die Lösung fürs erste beendet wird. Der 2. Teil wird in der nächsten Ausgabe von PC Games erscheinen. Vergiß nicht, Ausschau nach der Fortsetzung dieses epischen Abenteuerspiels, das Al Quadim heißt, zu halten.

DIE SIEDLER

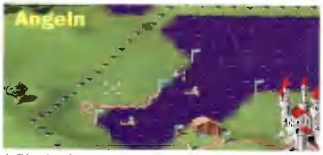
Die Siedler ist ein strategisches Spiel der Planung und der Eroberung. Du mußt deine Stadt gut verwalten und dich vor den Nachbar-Armeen schützen.

Spielstrategie...

1. Wähle ein Gebiet mit guten Mineralvorräten, mit Bäumen, Steinen und einem Berg in der Nähe.

2. Baue eine Holzfällerhütte in Nähe der Bäume, eine Forsthütte in einem offenen Gebiet und eine Steincutterhütte in der Nähe von den Steinen.

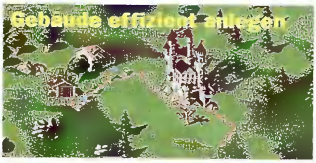
3. Lege Prioritäten für den Transport von Gütern fest und setze Baumaterialien als erstes auf diese Liste.



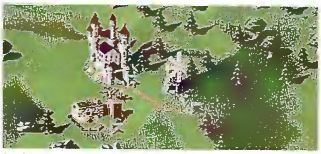
4. Dies ist der schnellste Weg, um Nahrungsmittel zu produzieren. Alles, was du dazu brauchst, ist ein See und eine Fischerhütte in seiner Nähe. Aber fische einen See nicht leer, denn wenn alle Fische gefangen sind, kann der See sein Gleichgewicht nicht zurückerlangen.

5. Dies nimmt etwas mehr Zeit und Raum in Anspruch, als zu angeln, aber deine Erfolgsquote liegt höher. Um Brot herzustellen, mußt du eine Weizenfarm anlegen, eine Mühle, um das Korn zu mahlen, und eine Bäckerei, um Brot zu backen.

6. Auch hierfür benötigst du Zeit und Raum, aber du kannst damit die höchste Erfolgsquote erzielen. Du brauchst eine Weizenfarm, um die Schweine zu füttern, eine Schweinefarm, um die Schweine zu züchten, und einen Metzger, um das Fleisch zu verarbeiten.



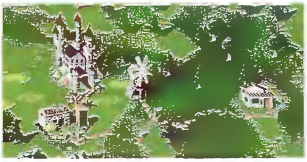
7. Gebäude können sowohl von Produzenten als auch von Konsumenten sein. Produzenten produzieren die Gütter der Konsumenten. Plaziere die Produzenten in die Nähe von Konsumenten. Baue Holzfällerhütten neben den Sägemühlen, um die Produktion von Brettern zu erhöhen.



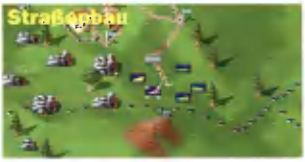
8. Plaziere Produzent und Konsument nicht auf einem Weg, auf dem eine Burg oder ein Lagerhaus zwischen ihnen stehen würde. Die Güter der Produzenten würden in der Burg gelagert werden, bevor sie den Konsumenten erreichen, und so den Ablauf zwischen ihnen aufhalten.

DIE SIEDLER

...Spielstrategie...



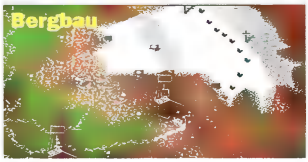
9. Produzenten- und Konsumentenketten können die Produktion von Materialien erhöhen, die mehr als 2 Stufen zu ihrer Herstellung benötigen.



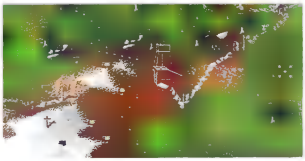
10. Vermeide auf langen Straßen die tiefen (roten) Straßensektionen. Der langsamste Teil der Straße dient als Richtlinie für die allgemeine Straßengeschwindigkeit.

11. Wenn zwischen 2 Gebäuden ein schneller Straßentransport benötigt wird, kannst du speziell zu diesem Anlaß eine zusätzliche Straße anlegen.

12. Mit einem Straßenlayout in Form eines Gitters erzielst du ein bestmögliches Transportsystem.



13. Eisen - wird benutzt, um Werkzeuge und Waffen herzustellen.



14. Gold - erhöht die Moral deiner Ritter und läßt sie tapferer kämpfen.

15. Kohle - wird im Raffinationsprozeß von Eisen und Gold benötigt.

16. Granit - wird benötigt, wenn die erste Steinschicht aufgebraucht wurde.

DIE SIEDLER

...Spielstrategie...

17. Erbaue Bergwerke so nahe an Mineralvorkommen, wie das Gelände es erlaubt. Dadurch erzielst du einen größeren Nutzen aus dem Bergwerk.

18. Bergleute brauchen zum Arbeiten Nahrungsmittel. Wenn sie hungrig werden, gehen sie auf Streik. Streikende Bergleute marschieren vor der Mine rauf und runter.

19. Goldschmied - verbraucht Gold, Erz und Kohle. Dafür produziert er Goldklumpen.

20. Stahlarbeiter - verbrauchen Eisen, Erz und Kohle. Sie stellen Stahl für Waffen und Werkzeuge her.

21. Lager - wenn dein Schloß keine Güter mehr aufnehmen kann, mußt du ein Lager bauen, um überschüssige Vorräte zu verstauen. Lager können auch benutzt werden, um Materialien in der Nähe einer Baustelle unterzubringen, die zu weit von der Burg entfernt liegt und somit Versorgungsrouten davon abhält, effektiv zu funktionieren.

22. Schiffbauer - verbraucht Holz, produziert Schiffe, kann Güter über den Seeweg schneller als über den Landweg transportieren. Setze auf allen weiten Versorgungswegen Schiffe ein!

23. Schmied - verbraucht Kohle und Eisen, produziert daraus Waffen. Je mehr Waffen deine Stadt besitzt, um so mehr Ritter kannst du ausrüsten.

24. Werkzeugmacher - verbraucht Holz und Eisen, und produziert alle Werkzeuge.

DIE SIEDLER

...Spielstrategie

25. Ritter in großen Militärgebäuden (wie Burgen, Lagern, Aussichtstürmen) werden fortlaufend ausgebildet. Ritter, die sich auf Vorposten befinden, nicht. Um eine durchtrainierte Kampfmacht zu kreieren, mußt du die Ritter so lange wie möglich in den Burgen lassen.

26. In Militärgebäuden befinden sich Ritter und Gold. Je mehr Gold ein Ritter besitzt, um so tapferer wird er kämpfen.

27. Flaggen auf Militärgebäuden werden höher gehievt, wenn sich eine größere Anzahl von Rittern in dem Gebäude befinden. Die Symbole auf den Flaggen zeigen die Wahrscheinlichkeit eines Angriffes auf dieses Gebäude an.

28. Wo die Grenzen zweier Städte sich treffen, kann es passieren, daß Festungen im Wettlauf gebaut werden. Beteilige dich an einem solchen Wettlauf nur, wenn deine Versorgungswege schnell genug sind, um den Feind zu schlagen.

29. Wenn dein Feind versucht, eine große Festung an einem Grenzpunkt zu erbauen, schneide ihm den Versorgungsweg zu der Baustelle ab oder zerstöre alles zusammen - konstruiere eine Wachhütte in der Nähe, bevor das Bauwerk beendet ist.

30. Versuche, die Goldminen deiner Gegner zu vernichten. Dies wird dir helfen, die Moral ihrer Ritter zu schwächen.

31. Halte Festungsanlagen an der Front immer gut bewacht. Der Feind wird dann nicht so schnell deine wichtigen Gebäude erreichen können.

32. Bevor du einen Hauptangriff ausführst, mußt du darauf warten, daß alle Konstruktionsarbeiten zum Stillstand kommen. Erhöhe dann die "Ritteranzahl", wie oben auf dem Screen angezeigt. Die arbeitslosen Bauarbeiter werden in die Armee eingezogen.

33. Beobachte immer - wenn du Zeit hast - deinen Feind! Du kannst Informationen über seine Militärpower herausbekommen und manchmal eine rechtzeitige Warnung vor einer Attacke erhalten.

THE HORDE

Hinweise zu den ersten 3 Levels für 'The Horde':
The Horde ist ein mittelalterliches Spiel über Magie und Monster, in dem Sir Chauncey das Königreich vor den hungrigen Hordlings retten muß!

Der Feind

Die Horde-Armee trägt oft Gold bei sich - überprüfe immer das Gebiet, in dem sie für Münzen umgebracht wurden!

Jugendliche Hordlings

Diese Monster sind die schwächsten von The Horde - ein Schlag mit dem Schwert 'Grimthwacker' wird sie vernichten.

Dschagannath Hordlings

Langsame, schwere Biester - sie vertragen 10 Schläge, bevor sie erledigt sind. Wende Schlag- und Lauftaktiken an, um sie von deinem Dorf wegzulocken.

Shaman Hordlings

Diese magischen Älteren können teleportieren und mit Feuerbällen auf Chauncey werfen - greife sie während des Essens an, um sie vom Teleportieren abzuhalten. Shamanen kannst du mit einem Schlag killen, und sie tragen oft eine Menge Geld mit sich herum.

Buddel Hordlings

Wenn du vor einer Hordenattacke deine Verteidigung planst, mußt du auf Hordlings achtgeben, die in deinem Dorf herumbuddeln. Wenn du einen sichtest, mußt du ihn ausgraben, denn ansonsten kommen Jugendliche Hordlings in dein Dorf.

'Kuzdu' Unkraut

Diese kleinen roten Pflanzen sind dem Kuzdu Pilz ähnlich und können von Chauncey während einer Hordenattacke ausgegraben oder zertreten werden, um sie zu töten.

Piranha Hordlings

Sehr schnelle Läufer - warte, bis sie ein Haus angreifen, und schlage zu, wenn sie versuchen, sich ihren Weg hereinzubahnen. Nur mit einem Schlag kannst du sie erledigen.

Wald Hordlings

Schnelle, knifflige Kreaturen - sie verstecken sich hinter Baumstämmen und blasen Pfeile auf Chauncey oder versuchen, ihn aus dem Dorf wegzuführen. Du mußt sie genau wie die Piranha Hordlings angreifen - wenn sie damit beschäftigt sind, in ein Haus einzubrechen! Ein Schlag wird sie vernichten!

Sumpf Hordlings

Sie schwimmen wie die Krokodile, wenn sie sich im Sumpf befinden. Greife sie an Land an, da du sie im Wasser nur schwer erwischen kannst. Töte sie mit einem Schlag!

'Kuzdu' Pilz

Dieser rote Pilz wächst an Früchten und verbreitet sich über gutes Farmland. Er kann von Chauncey ausgegraben werden, damit eine zu weite Ausdehnung vermieden wird.

Der große Kanzler

Dieser schlüpfrige Charakter wird versuchen, Chauncey davon abzuhalten, die Horde zu entfernen. Er kann zusätzliche Hordenattacken in Chaunceys Dorf senden und wird den armen Chauncey in den Kerkern einsperren, wenn dieser seine Steuern nicht bezahlen kann.

THE HORDE

Chaunceys Ausrüstung

Chauncey kann die folgenden Gegenstände kaufen, die ihm dabei helfen werden, die Horde zu besiegen:

Ein Lendenstück
kostet 50
Dieses riechende Stück Fleisch zieht die Horde an. Stelle ihnen eine Falle, indem du ein Lendenstück mit gespikten Gruben umgibst, um die weniger intelligenten Hordlings in ihren Tod zu locken.

Steinmauern
kosten 150
Diese Mauern sind für alle, außer für die Dschagarnnath Hordlings, undurchdringlich und sollten dafür benutzt werden, deinen kostbarsten Besitz zu beschützen.

Ritter
kosten 250
Starke Männer, die überall dort Wache schieben, wo sie plaziert werden. Sie greifen jeden Hordling an, der in Reichweite gerät.

Bomben
kosten 250
Sie sind gegen die Shaman Hordlings nützlich. Sie können auf dem Boden angebracht und gegen den Feind getreten werden. Sie explodieren beim Zusammenstoß mit einem Hordling.

Teleport-Ring
kostet 300
Mit ihm hat Chauncey die Möglichkeit, auf der Karte von einem Punkt zum anderen zu reisen. Dies spart sehr viel Zeit, wenn die Ortschaften zu groß für Chauncey werden und er nicht mehr schnell rüberrennen kann.

Der heiße Knaller
kostet 500
Diese flammenwerfende Waffe brennt alle Hordlings, wenn sie damit in Berührung kommen, aber sie besitzt nur eine kurze Reichweite und kostet Chauncey eine Menge Gold.

Schützen
kosten 750
Diese angeheuerten Männer stehen Wache und feuern mit Pfeilen auf jeden Hordling, der in ihre Nähe kommt.

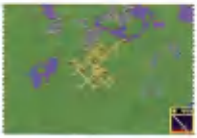
Boots
kosten 300
Sie beschleunigen Chauncey im Lauf und vereinfachen das Reisen im Dorf wesentlich.

Roscoe
kostet 500
Wenn Chauncey einen Handel mit Roscoe, dem Drachen, macht, wird er das Dorf beschützen, indem er Flammen auf alle Hordlings spuckt, die sich Chauncey nähern.

Fels der Heilung
kostet 1000
Er kann zu jeder Zeit von Chauncey benutzt werden, um seine volle Stärke wiederherzustellen.

THE HORDE

Hinweise und Tips



Benutze die Karte, um Hordlings ausfindig zu machen, die sich für Chauncey zu weit entfernt aufhalten.

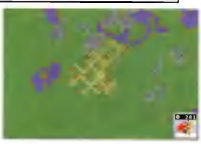
Chauncey läuft schneller, wenn er auf einer Straße steht (roter Pfeil) - Kopfsteinpflaster (gelber Pfeil) verlangsamt ihn.

Jugendliche und Piranha Hordlings ertrinken, wenn sie zu viel Zeit im Wasser verbringen. Chauncey kann sie mit Hilfe einer Fleischkeule in die Nähe von Seen locken.

Benutze leichte Verteidigung, um deine Ernte zu schützen. Zäune verlangsamen die kleineren Hordlings, und gespikte Fallen werden sie umbringen.

Level 1 - Die Shimto Ebene Dauer - 3 Jahre

Fälle alle deine Bäume, um Geld zu gewinnen. Benutze dann das Geld dazu, um neue Pflanzen zu setzen. Sie werden zu Bäumen heranwachsen, die später Chauncey noch mehr Geld verschaffen werden.



Der erste Gegenstand, den Chauncey vom Laden kaufen sollte, ist ein Teleport-Ring. Benutze ihn, um in die Nähe der Horde zu teleportieren, und kille sie, bevor sie dein Dorf erreichen.

Am Ende dieses und jedes anderen Levels mußt du alle Kühe entfernen, um alles Bare zu erhalten, bevor du dich in ein neues Gebiet aufmachst. Chauncey kann auch seine Verteidigung für Geld demontieren, aber sei vorsichtig - wenn alle Dorfbewohner getötet sind, endet das Spiel!

Level 2 - Das Baumreich von Alburga Dauer - 4 Jahre

Nach der 1. Saison kann Chauncey hier keine Bäume fällen, ohne etwas von seiner Gesundheit einbüßen zu müssen. Fälle in der 1. Saison so viele wie möglich, um dein Bargeld aufzufrischen.

Wenn Chauncey genug Geld zusammen hat, mußt du Kühe kaufen und sie mit Steinmauern umgeben. Kühe bringen am Ende jeder Saison Einkünfte ein.

Wenn Chauncey sich keine Steinmauern leisten kann, mußt du die Kühe einzäunen und sie mit Rittern beschützen.

Wenn der große Kanzler die Hordenattacken vermehrt, mußt du Bomben kaufen und sie dazu benutzen, ganze Gruppen von Hordlings zu vernichten.

THE HORDE

Hinweise und Tips

Level 3 - Die übelriechenden Sümpfe von Buuzal Dauer - 5 Jahre

Die Sümpfe bieten nur wenig festes Land, auf dem man bauen und Bäume pflanzen kann, um Land vom Sumpf zurückzufordern.

Chauncey bewegt sich in dem Wasser des Sumpfes nur sehr langsam - das Tragen der Speedboots würde helfen!

Da Platz in den Sümpfen nur sehr begrenzt ist, können Kühe nicht hinter Mauern plaziert werden. Bewachse sie mit Schützen oder Rittern, um die Horde davon abzuhalten, sie zu vertilgen.

Halte die Horde davon ab, dein Dorf zu betreten, indem du Ritter am Rand des Dorfes aufstellst.

Wenn große Horden-attacken dein Dorf in Gefahr bringen, mußt du Roscoe, den Drachen, auf die Horde hetzen. Roscoe kann auch aus Versehen die Hütten deiner Dorfbewohner zerstören und sie ungeschützt der hungrigen Horde ausliefern.

Wenn viele Hordlings deine Verteidigung durchbrochen haben, mußt du den Flammenwerfer einsetzen, um sie zu töten. Er wird sich besonders gut gegen die Dschagarnnath Hordlings bewähren.

FREEZERS

PC

CRAZY CARS 3

CC3290804FF	Eine Menge Geld (wenn er mit den 2 unten angegebenen Codes zusammen benutzt wird)
CC3290805FF	Eine Menge Geld (siehe oben)
CC3290806FF	Eine Menge Geld (siehe oben)

EYE OF THE BEHOLDER

START10B80090	Unendliche Gesundheit für 1. Charakter
START10B80190	Unendliche Gesundheit für 2. Charakter
START10B80290	Unendliche Gesundheit für 3. Charakter

GODS

GAME10280218	Unendliche Gesundheit
GAME10310404	Unendliche Leben
GAME1028049F	Eine Menge Geld (wenn er mit den 2 unten angegebenen Codes zusammen benutzt wird)
GAME10280586	Eine Menge Geld (siehe oben)
GAME10280601	Eine Menge Geld (siehe oben)

JURASSIC PARK

JP2D22810EFF	Unendliche Leben

MAGIC POCKETS

GAME66B40B04	Unendliche Credits
GAME66AD011F	Setzt das Werfen von Missiles fort

PINBALL DREAMS

PD14280100	Unendliche Anzahl von Bällen

PRINCE OF PERSIA

PRINCE1FE10603	Unbegrenzte Anzahl von Gesundheitspunkten
PRINCE1EE908xx	Level wählen, wo xx eine Level-Nummer ist
PRINCE20BE0800	Gesundheitspunkte von Zeroise Feinden
PRINCE201F0A3C	Unbegrenzte Zeit

STAR CONTROL 2

STARCON2264604FF	Eine Menge Geld (wenn zusammen mit dem Code unten benutzt)
STARCON2264605FF	Eine Menge Geld (wenn zusammen mit dem Code oben verwendet)
STARCON22647020A	Unbegrenzte Landungen
STARCON2264700FF	Unbegrenzte Bio

WIZKID

WIZKID1B240Fxx	Level wählen (wenn zusammen mit den unteren 2 Codes verwendet), wo xx eine Level-Nummer darstellt.
WIZKID1B2507xx	Level wählen (siehe oben)
WIZKID2C4D0Axx	Level wählen (siehe oben)
WIZKID20F90E02	Permanente Clowns Nase
WIZKID20F60E06	Unendliche Leben

KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) • NLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)

Titel	L	P	A
20.000 Meilen u. d. Meer	L	-	-
658 Attack Submarine	-	-	A
7th Guest	L	P	-
Abandoned Places	L	P	-
Adventure of Link	-	P	-
Alone in the Dark	L	P	-
Alone in the Dark 2	L	-	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dung	L	-	-
Amazon-Guardians of Eden	(L	P)	-
Bad Blood	L	P	A
Balance of Power 1990 Ed.	-	-	A
Bane of the Cosmic Forge	(L	P)	A
Bard's Tale 1	L	P	-
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	L	-	A
Beneath a Steel sky	(L	P)	-
Betrayal at Krondor	L	-	-
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest 1	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Codename: Iceman	L	P	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Companions of Xanth	L	P	-
Conquests of Camelot	L	P	A
Conquests of the Longbow	L	P	-
Crusaders of dark Savant	L	P	-
Curse of Enchantia	L	P	-
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Dagger of Ammon Ra	L	P	-
Dark Half	(L	P)	-
Dark Sun - Shattered Lands	L	P	-
Day of the Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Deja Vu	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Drachen von Laas	L	-	-
Dracula Unleashed	L	-	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	-	P	A
Eco Quest	(L	P)	-
Eco Quest 2 - Lost Secret	(L	P)	-
Elite (nur Amiga/ST)	L	P	A
Elvira 1 (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2	L	P	-
Emperor of the Mines	L	-	-
Eric the Unready	(L	P)	-
Eternam	L	P	-
Eye of the Beholder 1	(L	P)	A
Eye of the Beholder 2	(L	P)	-
Eye of the Beholder 3	L	P	-
Faery Tale Adventure	(L	P)	-
Fascination	L	-	-
Fatal Heritage	L	-	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fish	L	-	-
Flashback	L	P	-
Flies - Attack on Earth	L	P	-
Freddy Pharkas	L	P	-
Future Wars	(L	P)	-
Gabriel Knight	(L	P)	-
Goldregon's Domain	(L	P)	A
Gateway to the Sav. Front	L	P	A
Goblins 2	L	-	-
Goblins 3	L	-	-
Gold Rush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Heart of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Hook	(L	P)	-
Inca	L	-	-
Inca 2 - Wiracocha	L	-	-
Indiana Jones 3	L	P	-
Indiana Jones 4	(L	P)	-
Innocent until caught	(L	P)	-
Insector X	-	-	A
It came from the Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jonathan	L	-	-
Kathedrale Die	(L	P)	-
KGB	L	-	-
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	-
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
King's Quest 6	L	P	-
Knights of Legend	-	-	A
Kult	L	P	-
Lanasitz von Morteville	L	-	-
Lands of Lore	L	P	-
Lost Ninja 2	L	-	-
Legacy of the Ancient	L	-	-
Legend of Faerghail	L	P	-
Legend of Kyrandia	(L	P)	-
Legend of Kyrandia 2	(L	P)	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	-
Leisure Suit Larry 6	(L	P)	-
Les Manley-Lost in L. A	(L	P)	-
Loom	L	-	-
Lost Files of Sherlock Holmes	L	-	-
Lost in Time Teil 1 und 2	(L	P)	-
Lure of the Temptress	(L	P)	-
Manhunter - New York	L	-	A
Manhunter - San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Maniac Mansion 2	(L	P)	-
Mars Saga (Cluebook)	(L	P)	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Might & Magic 4	L	P	-
Might & Magic 5	L	P	-
Millenium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	L	P	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story	-	-	A
Ooze	L	P	-
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star 1	-	-	A
Phantasy Star 2	-	-	A
Pirates	L	-	A
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Police Quest 4	L	-	-
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Pools of Darkness	-	P	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	L	P	-
Prince of Persia	L	P	-
Prince of Persia 2	L	P	-
Projekt Firestart	-	-	A
Prophecy of the Shadow	L	P	-
Quest for Glory 2	L	P	A
Quest for Glory 3	L	P	-
Quest for Glory 4	(L	P)	-
Question 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Ravenloft - Strahds Pos.	L	P	-
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Return of the Phantom	L	P	-
Return to Zork	L	P	-
Rex Nebular	L	P	-
Rings of Medusa	L	P	-
Ringworld	L	P	-
Rise of the Dragon	-	-	A
Robox	L	P	-
Sam & Max - Hit the Road	L	P	-
Savage Empire The	-	-	A
Schatz am Silbersee der	(L	P)	-
Schwarze Auge das	L	P	-
Sentinel World (Paragr.)	-	-	A
Sentinel Worlds	L	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow Caster	L	P	-
Shadow Sorcerer	L	P	-
Shadow of the Beast	(L	P)	-
Shadow of the Comet	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Simon the Sorcerer	(L	P)	-
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Quest 5	L	P	-
Spellcasting 101	L	-	-
Spellcasting 301 - Spring Break	L	-	-
Spirit of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek - 25th Anniv.	L	P	-
Star Trek 2 - Judgement Rites	L	-	-
Storm Across Europe	-	-	A
Summoning the	L	P	-
Sword of Aragon	L	P	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Ultima 7 - Forge Of Virtue	L	P	-
Ultima 7 Serpent Isle	L	P	-
Ultima 8 - Pagan	L	P	-
Ultima Underworld 1	L	P	-
Ultima Underworld 2	L	P	-
Uninvited	L	-	-
Veil Of Darkness	L	P	-
Vision	L	P	-
Wasteland	L	P	A
Wasteland (Paragr.)	-	-	A
Waxworks	L	P	-
Ween	L	-	-
Willy Beamish	L	P	-
Wing Commander - Secr. Miss.	-	-	A
Winzer	L	-	-
Wonderland	L	-	-
Zak Mc Kracken	L	P	A
Zork	L	-	-

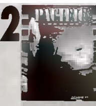
L und P in Klammern (L P) bedeuten: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen – z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 — 25,- DM

ACHTUNG, SOMMERZEIT! • DER COMPUTER, DER UNSERE PREISE KALKULIERT, GEHT JETZT BIS ZU 15,- NACH!

1 **DIE SIEDLER**
PC 3.5" dV 84.95

2 **SIM CITY 2000**
PC 3.5" dV 94.95



3 **PACIFIC STRIKE**
PC 3.5" dA 89.95

die weiteren Plätze	IBM-PC
4. U F O ENEMY UNKNOWN dV	99.95
5. CANNON FODDER dA	64.95
6. ULTIMA 8 - PAGAN dV	89.95
7. BATTLE ISLE 2 dV	84.95
8. STAR TREK 2 dV	89.95
9. RÜSSELSHEIM dV	74.95
10. DUNGEON HACK dV	94.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen

IBM-PC 3.5 ZOLL

0794 blue force dV	84.95
0794 darkmare dA	94.95
0794 death or glory dV	109.95
0794 fifa international soccer dV	84.95
0794 flugsim.5 düsseldorf US	59.95
0794 flugsim.5 münchen US	59.95
0794 harpoon 2 US	89.95
0794 schwarze auge 2-sternens. dV	89.95
0794 tie fighter US	94.95

IBM-PC CD-ROM

0794 black gold dV	19.95
0794 crown dV	19.95
0794 logical dV	19.95
0794 nomad US	59.95
0794 return of medusa dV	19.95
0794 sam & max dV	104.95
0794 soul crystal dV	19.95
0794 street rod dV	19.95
0794 super soccer dV	19.95
0794 tie break dV	19.95
0794 top 6 scenery süddeutsch dV	49.95
0794 turrican 2 US	64.95
0794 winzer dV	19.95
0794 world of legend dA	24.95

ACHTUNG, SOMMERZEIT!
Der Computer, der unsere Preise kalkuliert, geht jetzt bis zu 15,- DM nach!
Vergleichen Sie!

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

arcade 1 US	14.95
arcade 2 US	14.95
basket master US	19.95
burning steel editor US	39.95
fantasy pack US	34.95
humans 1 dA	24.95
jack nicklaus golf dA	24.95
krisis in the kremlin US	29.95
living jigsaws US	14.95
mantis dA	39.95
pacific strike - speach pack dA	39.95
pinball dreams 2 data dA	39.95
planer extra dV	39.95
poker US	14.95
privateer miss. 1 righ. fire dA	39.95
pro tennis simulator dA	19.95
quadralien US	14.95
sensible soccer dA	39.95
sensible soccer limited edit. dA	39.95
sim life dV	29.95
strip poker 2 US	29.95
syndicate data disk 1 dV	39.95
ultima 8 speech pack dV	39.95

Die Bestellzeiten ab 01.07.94

mo. - fr. 9[00] - 17[00]

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

action replay modul pc dA	149.95
aktiv-boxen	Paar 39.95
head bass (kopfhörer+mikro) dA	79.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	24.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	84.95
joystick gravis schwarz US	74.95
joystick m6 xt/at sv 202 dA	19.95
joystick pc-comm. +softw. sv 207 dA	44.95
joystick thrustmaster fcs	179.95
joystick thrustmaster lenkrad US	364.95
joystick thrustmaster upram 1 US	64.95
joystick thrustmaster wcs mk2	189.95
joystick transp. topstar sv 227 dA	39.95
maus transparent sv 712 dA	39.95

SOUNDKARTEN

soundk. game wave 32 dA	339.95
soundk. sound wave 32 dA	529.95
soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA	999.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster 16 basic dA	289.95
soundblaster 16 multi cd dV	439.95
soundblaster wave 32 dA	629.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	469.95

CD-ROM GERÄTE

sb 16 edutainment pack US	1449.95
sb 16 performance pack US	999.95
sb 16 premium pack US	1199.95
sb 16 soundblaster discovery US	799.95
cd-rom philips 205	359.95
cd-rom mitsumi + controller dV	424.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

1942 pacific air war dA	99.95
aces over europe dV	79.95
alone in the dark 2 dV	94.95
anstoss dV	74.95
anstoss world cup ed. dV	59.95
aufschwung ost dV	74.95
b-wing (x-wing mission 2) dV	44.95
beneath a steel sky dA	89.95
chessmaster 4000 (windows) dA	69.95
civilization dV	94.95
clou der dV	84.95
cool spot dA	54.95
daemonsgate dA	54.95
dark sun - shattered lands dV	89.95
der planer dV	89.95
empire deluxe dV	74.95
empire soccer 94 dA	74.95
eye of the beholder 2 dV	74.95
eye of the beholder 3 dV	69.95
f14 fleet defender dA	99.95
fields of glory dA	94.95
flashback dV	74.95
flugsimul. 5 scen. washington dA	64.95
flugsimulator 5 dV	144.95
freddy pharkas dV	74.95
gabriel knight dV	74.95
goblins 3 dV	84.95
in extremis dA	74.95
inca 2 dV	94.95
indiana jones 4 dV	54.95
indy car racing dA	74.95
king's quest 6 dV	79.95
columbus dV	84.95
lands of lore dV	59.95
legend of kyrandia 2 dV	69.95
leisure suit larry 6 dV	74.95
lost files sherlock holmes dV	84.95
lothar matthäus dA	74.95
magic of endoria dV	59.95
maniac mansion 2 dV	94.95
master of orion dA	94.95
michael jordan in flight dA	79.95
microprose grand prix 1 dA	94.95
might & magic 4 dV	59.95
monkey island 2 dV	54.95
mortal combat dA	59.95
nomad dA	64.95
one step beyond dA	54.95
pinball dreams dA	64.95
pinball fantasies dA	64.95
pirates gold dV	99.95
pizza connection dA	94.95
police quest 3 dV	74.95
police quest 4 dV	74.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
rex nebular dA	94.95
sabre team dA	69.95
sam & max - hit the road dV	94.95
sea wolf dA	94.95
shadow caster dA	79.95
silverball dA	59.95
sim farm dV	89.95
simon the sorcerer dV	94.95
star trek 25th anniversary dV	49.95
stronghold dV	89.95
subwar 2050 dV	99.95
t.f.x. dV	94.95
theme park dV	89.95
ultima 7 - schwarze pforte dV	79.95
wizardry 7 crus. dark savant dV	94.95
world cup usa 94 dA	64.95
x-wing dA	94.95
x-wing upgrade kit dA	59.95

IBM-PC CD-ROM

7 great games dA	49.95
7th guest (ohne video) dA	79.95
alone & jack in the dark dA	69.95
anstoss - world cup ed. dV	94.95
arnie 2 dA	24.95
battle isle 2 dV	89.95
cd-morph avi/flc format dA	24.95
clip collection - vfa (ab 18) dV	54.95
critical path dV	114.95
cruise for a corpse dA	24.95
dark sun dV	89.95
der rasenmäher mann dV	94.95
dragon's lair dV	109.95
elite 2 - the frontier dV	69.95
empire deluxe	79.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	84.95
f 15 strike eagle 2 dA	24.95
f 19 stealth fighter dA	24.95
falk cityguide (single: 2 cds) dV	64.95
first steps englisch dV	34.95
fun games für dos & windows dV	69.95
gabriel knight dV	94.95
goblins 2 dV	74.95
golden 7 dV	99.95
greatest the dA	44.95
grönemeyer dV	39.95
hellcab dV	104.95
hits for six vol. 1 dA	59.95
horde the dA	114.95
inca 2 dV	124.95
innocent until caught dA	74.95
iron helix dV	84.95
jack nicklaus signature ed. dA	39.95
journeyman project dV	69.95
jurassic park dA	74.95
kartenspiele dV	19.95
lands of lore dV	94.95
leisure suit larry 1 dA	24.95
links dA	24.95
logikspaß & brettspiele dV	19.95
lucas arts classics adventures dV	114.95
m 1 tank platoon dA	24.95
maniac mansion 2 dV	104.95
mega race dV	64.95
microcosm dA	109.95
might & magic 3-5 dV	99.95
multimedia power cd dV	29.95
myst dA	124.95
patrizier der dV	94.95
pegasus 4.0 shareware dA	49.95
pirates dA	29.95
planer + extra data disk dV	59.95
police quest 1 dA	24.95
powerplay cd dV	19.95
privateer & sop & mission dA	109.95
protostar dA	74.95
rebel assault dV	89.95
schwarze auge das dV	74.95
shadow caster dA	119.95
sherlock holmes 1 dV	114.95
space hulk dA	114.95
space quest 1 dA	24.95
spaceship warlock dA	94.95
star wars chess dA	99.95
starlord dV	99.95
summer & winter challenge dA	39.95
syndicate plus dV	104.95
t.f.x. dV	104.95
theme park dV	94.95
u.f.o. - enemy unknown dV	99.95
ultima 8 mit speech pack dV	124.95
winter olympics 94 dA	84.95
wizardry 6 + 7 dV	99.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83 und 25 69 84

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp ....
▫ **Kundenmagazin (kostenlos)**
PG 0994

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

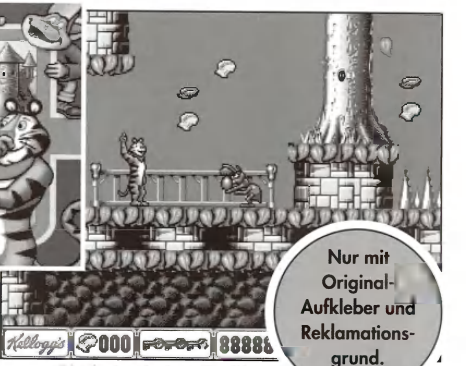
Kellogg's Land

Weckt den Tiger in Dir

Werbespiele haben einen großen Vorteil: Sie gehören meist gleich von Anfang an zur Freeware oder sind für einen extrem günstigen Preis zu erstehen. Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt also auf alle Fälle. Doch wie sieht es mit der Qualität aus? Am PC wird man ja nicht gerade von hochwertigen Jump & Runs in Massen verwöhnt. Da stellt Kellogg´s Land eine willkommene Abwechslung dar.

Die Installation ist ganz einfach. Man startet SETUP.EXE von Diskette, wählt im Menü Spiel installieren aus und befolgt die Eingabeaufforderungen. Benutzer von SoundBlaster sollten nebenbei noch die nötigen Einstellungen tätigen. Eine Installation von Hilfsprogrammen (Windows, Norton Commander...) aus kann Probleme aufwerfen, diese also vorher verlassen. Gestartet wird Kellogg`s Land mit START.EXE. Das Spiel zählt übrigens innerhalb Deutschlands zur Shareware und darf somit nach Belieben kopiert und verbreitet werden.

Kellogg`s Land benötigt mindestens einen 386SX mit 2 MB Speicher, mit Sound empfiehlt sich ein 386DX. Es müssen mindestens 490 KB Speicher unter DOS frei sein, darüber hinaus ungefähr 1,3 MB XMS-Speicher. Sollte aus unerfindlichen Gründen das Programm nicht laufen, gibt die Datei READ.ME einige Hinweise, wie das Problem beseitigt werden kann. Falls diese Troubleshooter auch nicht weiterhelfen, steht jedem der Griff zum Telefon frei, unter Tel. 07121/930983 kann man die Hotline erreichen.

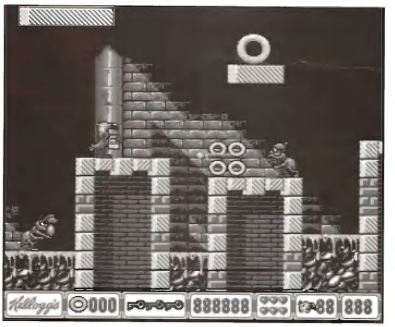


Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.

Die farbenfrohen Grafiken kommen hier natürlich nicht richtig zur Geltung.

Gesteuert wird mit den vier CURSORTASTEN, SPACE läßt unseren Frühstücksfreund große Luftsprünge machen, mit ALT werden Türen geöffnet und diverse Special Moves ausgelöst:
TONY kann mit ALT besonders schnell rennen und weit springen, allerdings ist seine Schwimmfähigkeit bescheiden.
SMACKS fühlt sich im Wasser am wohlsten, durch die ALT-Taste erzeugt er große Blasen, die Feinde vertreiben.
COCO schwingt sich am liebsten durch die Bäume, indem man SPACE und CURSORTASTE nach oben drückt. Auf die gleiche Weise kann er sich auch auf den Ast schwingen. Mit SPACE und CURSORTASTE nach unten hangelt er sich wieder weiter.
TOUCAN SAM kann sowohl schwimmen als auch laufen und fliegen, indem man während des Sprungs ALT drückt. Nach fünf Flügelschlägen muß er sich allerdings erst wieder ausruhen und zumindest zwischenlanden.

Die Spielfiguren wurden ausgezeichnet animiert und haben verschiedene Fähigkeiten.



Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 9/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 9/94

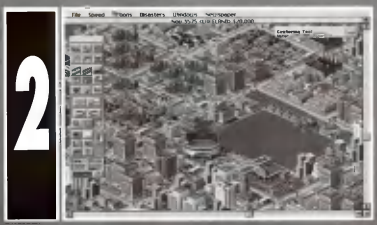
Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

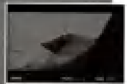
ermittelt von media control



1	(NEU)	**Die Siedler**	11	(NEU)	**F14 Fleet Defender**
		Blue Byte/1. Monat			MicroProse/1. Monat
2	(1)	**SimCity 2000**	12	(6)	**Flight Simulator 5.0**
		Maxis/6. Monat			Microsoft/10. Monat
3	(2)	**Anstoß**	13	(14)	**Privateer**
		Ascon/7. Monat			Origin/10. Monat
4	(9)	**Battle Isle 2**	14	(12)	**Pinball Fantasies**
		Blue Byte/3. Monat			21st Century/5. Monat
5	(3)	**TFX**	15	(7)	**Day of the Tentacle**
		Ocean/8. Monat			LucasArts/11. Monat
6	(5)	**Ultima VIII**	16	(10)	**Aufschwung Ost**
		Origin/3. Monat			Sunflowers/7. Monat
7	(13)	**X-Wing**	17	(16)	**Pacific Strike**
		LucasArts/17. Monat			Origin/2. Monat
8	(20)	**UFO Enemy Unknown**	18	(18)	**Syndicate**
		Origin/2. Monat			Electronic Arts/13. Monat
9	(4)	**Sam & Max**	19	(NEU)	**Der Planer**
		LucasArts/6. Monat			Greenwood/1. Monat
10	(8)	**Indy Car Racing**	20	(NEU)	**1942 Pacific Air War**
		Virgin/7. Monat			MicroProse/1. Monat

CD-ROM

1 (1)
Rebel Assault
LucasArts
8. Monat



2 (2)
Battle Isle 2
Blue Byte
4. Monat

3 (5)
Ultima VIII
Origin
3. Monat

4 (4)
Day of the Tentacle
LucasArts
12. Monat

5 (7)
Comanche
NovaLogic
6. Monat

6 (6)
Strike Commander
Origin
7. Monat

7 (3)
TFX
Ocean
4. Monat

8 (NEU)
Sam & Max
LucasArts
1. Monat

9 (10)
MegaRace
Mindscape
2. Monat

10 (NEU)
Anstoß - WC Edition
Ascon
1. Monat

PC Games

A320 Airbus Europe 3.5	73.00
A320 Airbus USA 3.5	95.00
Aces over Europe 3.5	88.00
Air Bucks 1.2 D 3.5	75.00
Anstoss 3.5	73.00
Aufschwung Ost 3.5	73.00
Burning Steel 1 bzw. 2 3.5	88.00
Comanche CD	102.00
Day of the Tentacle 3.5	95.00
Der Patrizier CD	95.00
Der Rasenmäher-Mann CD	95.00
Dune II CD	66.00
Fire & Ice 3.5	58.00
Frontier Elite II 3.5	73.00
High Command 3.5	88.00
Indy Car Racing 3.5	88.00
Iron Helix CD	69.00
Jurassic Park 3.5/CD	73.00
King's Quest V CD	88.00
King's Quest VI CD	95.00
Litil Divil 3.5	73.00
Maniac Mansion 3.5	36.00
Mortal Combat 3.5	58.00
MS-Flight Simulator 5.0	125.00
Pagan Ultima 8	125.00
Pinball Dreams 3.5	65.00
Pinball Fantasies 3.5	65.00
Pirates! Gold 3.5	[illegible]
Privateer 3.5	95.00
Rebel Assault de CD	84.00
Sam & Max Hit the Road 3.5	95.00
Shadow Caster	96.00
Sim City 2000 3.5	80.00
Sim City Deluxe 3.5	[illegible]
Strike Commander CD	95.00
Syndicate 3.5	88.00
Syndicate Data 3.5	40.00
T.F.X.3.5	95.00
T.F.X.CD	99.00
Terminator Rampage 3.5	73.00
The 7th Guest CD	69.00
The Lords of Power 3.5	88.00
Turrican II 3.5	73.00
X-Wing 3.5	80.00
Sirius Vol. 1 10 CD von Doom bis King's Quest V CD	115.00
DFU-CD deutsch CD	39.00
Solar Heaven Space-Bilder	31.00
Video Movie Guide CD	74.00
Linux 1.0 PC-Unix CD mit Install Anleitung	61.00

Anwendersoftware

Aldus PageMaker 5.0	1.525,00
Arts & Letters	1.131,00
Auto Sketch Win	289.00
Borland C++ turbo win	375.00
Borland d Base 2.0	1.133.00
Borland Paradox 4.5	399.00
Charisma 4.0	666.00
Corel Draw 4.0 cd	545.00
Corel NW Manager	289.00
Designer 4.0	1.279,00
DR-DOS 7.0	65.00
Lotus Smartsuite	1.355.00
MS DOS 6.2	95.00
MS Excel 5.0	828.00
MS Office 4.2	1.169.00
MS Windows für Workgr.	159.00
MS Windows NT	645.00
Netware 3.12	1045.00
Norton Commander 4.0	145.00
Norton Utilities 8.0	183.00
PC Tools Win 2.0	249.00
WordPerfect 6.0 Umst	355.00

Mainboards-CPU

386 SX 33	139.00
386 DX 40	193.00
486 DX VLB w/o CPU	[illegible]
PCI SP3 w/o CPU	589.00
i80486 DX 33	479.00
i80486 DX 2-66	729.00
AMD 486 DX 40	434.00
AMD 486 DX 2-66	678.00
Pentium 60 Mhz	1.280.00
Copro 387 DX 40	79.00

Festplatten

ST 3243 A 210 MB	379.00
ST 3290 A 260 MB	429.00
ST 3391 A 340 MB	515.00
ST 3550 A 450 MB	699.00
ST 3655 A 528 MB	942.00
WD 2340 340 MB	525.00
WD 2420 420 MB	589.00
WD 2540 540 MB	675.00

Monitore

14" (35cm) VGA mono	199.00
14" (35cm) color LR	449.00
14" (35cm) color NILR	589.00
15" (38cm) color NLD	689.00
17" (43cm) color	1.179.00
15" (38cm) ADI-4G	888.00
TX 1537 Panasonic	997.00

Komplettsysteme

o. Monitor

386 DX 40 4MB RAM Desktop, FDD, HDD 250MB VGA 512kB	1 175.00
486 DX 40 VLB 4MB Big Tower, FDD, HDD 250MB VGA 1MB VLB truecolor	1745.00
486 DX2 66 VLB 8MB Big Tower, FDD, HDD 420MB VGA 1MB VLB truecolor	2445.00

Speicher

SIMM 1 MB	73.00
SIMM 4MB	290.00
SIMM 4MB PS/2	279.00

Zubehör

VGA 1 MB ISA	115.00
Diamond Stealth VLB	285.00
Mouse Set	26.00
Logi ScanMan 256	255.00
CD Mitsumi FX-001D	289.00
CD Toshiba XM 4401	444.00
CD NEC 3Xi	788.00
CD-Rom Orchid 3110	385.00
Orchide SoundWave 32	425.00
Orchide SoundWave 32 +	530.00
Orchide GameWave 32	245.00
Wavetable ROM	88.00
Spea Media FX	399.00
SoundBlaster Deluxe	[illegible]
SoundBlaster Pro Deluxe	[illegible]
SoundBlaster 16 Basic	266.00
SoundBlaster 16 ASP	385.00
SoundBlaster AW 32	575.00
Pro Audio Spectrum 16	319.00
Aktivboxen Paar	29.00
Modem CHC 14.4 Fax BZT	355.00
Papstlüfter 80 mm	39.00

Drucker

Panasonic KX-P 2023	359.00
Epson LQ 100	375.00
EPSON Stylus 800	569.00
OKI ML 380	445.00
NEC P2O	467.00
Laser OKI 400ex	997.00
Laser Panasonic KX-P4400	965.00
HP DeskJet 520	555.00
HP DeskJet 560 C	1 114.00
HP Laserjet IV L	1.367.00

weitere Hard- und Software auf Anfrage

17348 Woldegk
Tel: 03963 211336
Fax: 03963 211337

Lieferung per Nachnahme
Post: 9,80 DM
UPS auf Anfrage

Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderung vorbehalten

TSUNAMI Woldegk

Mystic Games

Ebingerstr.33 72393 Burladingen
Telefon & Fax = 07475 / 67 10
Montag bis Freitag von 9Uhr-22 Uhr, Sa von 9-18 Uhr
restliche Zeit Anrufbeantworter, Vorbestellung möglich!

Neu!!! Bei Kauf eines Spieles und des dazugehörigen Lösungsheftes sparen Sie 5 DM

PC 3,5"

1942-Pacific Air War	DA	94,95
1990-Die 94er Edition	DV	49,95
Alone in the Dark 2	DV	89,95
Anstoss World Cup Edit.	DV	58,95
Aufschwung Ost	DV	69,95
Beneath a Steel Sky	DV	74,95
Bioforge *	DV	89,95
Bundesliga Manager 3 *	DV	94,95
B-Wing (X-Wing Miss 2	DA	42,95
Corridor 7	DA	39,95
Day of Tentacle	DV	88,95
Der Clou	DV	82,95
Der Planer	DV	82,95
Der Planer extra	DV	42,95
Die Siedler	DV	79,95
Eye of the Beholder 3	DV	69,95
FIFA Intern. Soccer	DV	74,95
F14 Fleet Defender	DA	95,95
Gabriel Knight	DV	74,95
Hand of Fate	DV	69,95
Int. Sensible Soccer	DA	42,95
Joysoft Classics 6-Spiele	DA	49,95
Jurassic Park	DV	59,95
Kolumbus	DV	74,95
Lands of Lore	DV	58,95
Larry 6	DV	82,95
L.-Matthaeus Fußbal	DV	69,95
Mad News *	DV	82,95
Magic of Endoria	DV	85,95
Mortal Kombat	DV	54,95
Pacific Strike	DA	89,95
Pacific-Speechpack	DA	42,95
Pirates Gold	DV	89,95
Pizza Connection	DV	79,95
Prince of Persia 2	DA	64,95
Privateer Miss.-Disk 1	DA	42,95
Rabtor (Vollversion)	DA	64,95
Rings of Medusa Gold	DV	82,95
Robinsons Requiem	DV	65,95
[illegible]	DV	72,95
Sam&Max (Lucas Arts)	DV	88,95
Seewolf SSN 21	DV	95,95
Silverball	DA	58,95
Sim City 2000	DV	88,95
Sim City Zusatzdisk 1	DV	39,95
Star Lord	DV	89,95
Star Trek 2	DV	89,95
Sternenschweif *	DV	85,95
The Elder Scroll Arena	EV	69,95
Theme Park	DV	82,95
Tie Fighter	EV	92,95
T.F.X	DA	79,95
Ultima 8 Pagan	DV	89,95
Ultima 8 Speechpack	DV	39,95
U.F.O	DV	92,95
Wing Comm. 2+SAP	DV	72,95
Wing Comm. Arm. *	DA	89,95
World Cup USA 94	DV	64,95
X-Wing	DA	79,95
X-Wing Imperial Pursuit	DA	39,95
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,95
Zeppelin	DV	78,95

CD-ROM

Archon Ultra	DV	75,95
Alone in the Dark 1	DV	95,95
Battle Isle 2	DV	85,95
Day of Tentacle	DV	95,95
Die Horde	EV	89,95
Diggers	DV	69,95
Doom-Utilities CD-Rom	EV	
350 neue Level,Tips+Codes		34,95
Dragonsphere	DA	89,95
Eye of the Beholder Trilogie	DV	89,95
F-15 Strike Eagle 2	DA	34,95
F-19 Stealth Fighter 2	DA	34,95
Fantasy Empires	DV	75,95
FIFA international Soccer	DV	95,95
Joysoft Classics (6-Spiele)	DA	49,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95
Leisure Suit Larry 6	DV	74,95
M1 Tank Platoon	DA	34,95
Mad Dog McCree	EV	49,95
Mega Race	DA	69,95
Might & Magic Teil 3-5	DV	94,95
Monkey Island 1	DV	49,95
Nomad	DV	59,95
Privateer incl. Speech+Miss.	DA	104,95
Quest & Fun 3 dt. Spiele	DV	69,95
Rabtor	DA	59,95
Rebell Assault	DV	89,95
Sam & Max	DV	95,95
Space Quest 4	DA	39,95
Strike Commander	DA	92,95
Subwar 2050 *	DV	95,95
Theme Park	DV	85,95
T.F.X	DA	95,95
Ultima 8 incl. Speechpack	DV	119,95
U.F.O.	DV	98,95
Critical Path	DV	89,95

Double Speed CD-Rom Laufwerke

Thoshiba XM4101B SCSI	399,95
Mitsumi Fx 001D	298,95
Aztech CDA 268-01 A	278,95
Sony CDU 33A	365,95
Panasonic Cr-562 B	299,95

SOUND

Soundblaster 2.0 Deluxe	124,95
Soundblaster Pro Deluxe	198,95
Soundblaster 16 ASP Multi CD	348,95
Soundblaster 16 Basic	229,95
Soundblaster AWE 32	558,95
Game Master Keyboard	248,95

Joysticks

Gravis Game Pad	49,95
Gravis Analog	69,95
Gravis Analog Pro	79,95
Competition Pro Jet-Stick	69,95
Jetstick von CH	74,95
Flightstick von CH	85,95
Flightstick Pro von CH	149,95
Flight Max von Suncom	79,95

Disketten

None Name form. 3,5" 10St.	9,95
Diskettenbox 3,5" f. 0. 80 St	14,95

Sonderpreis

so lange der Vorrat reicht

Aces ofer Europe	DV	49,95
Amberstar	DV	39,95
B 17 Flying Fortress	DA	39,95
Battle Isle 1	DV	39,95
Betrayl at Krondor	DV	49,95
Curse of Enchantia	DV	39,95
Cyberrace	DV	49,95
Day of Pharaho	DV	19,95
Dogfight - Microprose	DA	39,95
Elite 2 Frontier	DV	49,95
Eye of the Beholder 1	DV	39,95
Flashback	DA	39,95
Gunship	DA	29,95
Harrier Jump Jet - Microp.	DA	39,95
[illegible]	DV	34,95
Inca 1 5,25"	DV	39,95
Incredible Machine	DV	39,95
Indiana Jones 3	DV	39,95
Indiana Jones 4	DV	49,95
Indiana Jones 4 5,25"	DV	39,95
Indianapolis 500	EV	29,95
Indy Car Racing	DV	49,95
Ishar 2	DV	39,95
Invest	DV	19,95
Legend of Faerghail	DV	39,95
Links	DA	39,95
Litil Divil	DV	39,95
Loom	DV	39,95
Lords of Doom (Gruseladv.	DV	19,95
Maniac Mansion	DV	39,95
Might & Magic 3	DV	39,95
Monkey Island 1	DV	39,95
Monkey Island 2	DV	49,95
NHL-Hokey	DV	49,95
Prince of Persia 1	DA	29,95
Quest for Glory 3	DV	39,95
Red Baron	DV	39,95
Rings of Medusa	DV	19,95
Secret Weapons of the Luftw.	DA	39,95
Sensible Soccer 92/93	DV	42,95
Shadow caster	DA	39,95
Space Quest 4 5,25"	DV	39,95
Spirit of Adventure	DV	19,95
Star Trek 1	DV	49,95
Terminator Rampage	DV	49,95
The Legend of Ragnarok	DV	29,95
Titus the Fox	DA	29,95
Transworld	DV	19,95
Unlimited Adventure	DV	49,95
Waxworks (Horroradvent.	DV	34,95
Wizardry 6	DV	29,95
Wizardry 7	DV	49,95
X-Wing (Lucas Film)	EV	49,95
Yo! Joe!	DA	29,95
Zack Mc Kracken	DV	39,95
Zool	DA	39,95

Loesungen mit Planen
Ultima 8, Elder Scrolls, Myst,Might&Magic 3-5 Kyrandia 1+2, Lands of Lore,Shadow Caster Wizardry 6+7,Dragonsphere und viele andere zu je 17,95 DM

* Vorankuendigung, Versandkosten: Vorkasse 6.- Nachnahme 9.- + Nachnahmegebuehren, per Eilpost = Versandkosten plus 7.- ab 200.- portofrei (Inland) Ausland gegen Vorkasse + 20DM (Euroscheck) Preisliste gegen 3.- in Briefmarken, wird bei Kauf angerechnet Preiskorekturen und Irrtuemer vorbehalten. Bei jeder Bestellung liegt eine Preisliste kostenlos bei. Sicherheitsverpackung inbegriffen

The Cracker´s Sunset

Digitale Desperados

Kreditkarten gehören in den Vereinigten Staaten zum täglichen Leben. Dieser Trend zeichnet sich auch in Deutschland ab, akzeptieren doch die meisten Kaufhäuser und Dienstleistungsunternehmen mittlerweile jede Form von Plastikgeld. Das bringt aber auch Gefahren mit sich, und das Schlagwort Kreditkartenbetrug rast schon seit einigen Monaten wie ein Lauffeuer durch die Medien. Der Szene-Insider Mr. Stone berichtet über die Methoden der digitalen Kontoknacker...

Viele Telefongesellschaften bieten Ihren Kunden einen sehr praktischen Service, um bargeldlos zu jeder Zeit wichtige Telefongespräche zu führen, unabhängig davon, in welchem Land sich die Gesprächsteilnehmer befinden. Sie stellen ihren Mitgliedern sogenannte „Calling Cards" zur Verfügung, das sind Kreditkarten, auf denen der Name des Inhabers der Karte sowie eine individuelle mehrstellige Geheimnummer aufgedruckt wurde.
In unserem Beispiel der Telefongesellschaft AT&T ist diese Geheimnummer (auch PIN=Personal Identification Number genannt) vierzehn Stellen lang. Auf diese Weise glaubt man, die Chance für die zufällige Erzeugung einer gültigen Callingcard ziemlich gering zu halten. Dies trifft auch mit großer Wahrscheinlichkeit zu. Stört aber den professionellen Hacker nicht im geringsten. Der holt sich nämlich seine Kreditkartennummern auf ganz andere Weise, wie ich etwas weiter unten noch genauer beschreiben werde. Im Normalfall läuft nun ein solches Gespräch über eine Calling Card folgendermaßen ab: Der Teilnehmer ruft die Vermittlungszentrale der Telefongesellschaft, den sogenannten Operator, über eine meist gebührenfreie Telefonnummer an. Diesem teilt man dann einfach mit, welche Nummer man anrufen möchte und beantwortet die Frage nach der Zahlungsmethode mit „Creditcard". Die Vermittlungsstelle bedankt sich mit „Thank you for using AT&T." und das Gespräch wird verbunden. Man sieht hier auf Anhieb die damit verbundene Gefahr für die Gesellschaft und den Inhaber der Calling Card. JEDERMANN, dem es auf irgendeine Art und Weise gelingt, der Geheimnummer auf der Karte habhaft zu werden, kann sich mit oben beschriebener Methode kostenfreie Dienstleistungen bzw. Telefongespräche auf fremde Rechnung erschleichen! Natürlich ist diese Schwachstelle AT&T auch schon aufgefallen, es wurde aber bis heute noch keine effektive Gegenmaßnahme gegen den Mißbrauch von Calling Cards gefunden.

Digital Operator

Die bisher getroffenen „Gegenmaßnahmen" waren eher halbherzige Versuche, die unerfahreneren Phreaker vom Gebrauch dieser Möglichkeiten abzuschrecken. So boomte beispielsweise der Betrug mit den Karten, während AT&T einen digitalen Operator installiert hatte, bei dem man nur mittels des Tonwahlverfahrens die gewünschte Zielnummer sowie die Geheimnummer mittels Telefon oder Modem in die Leitung piepsen mußte. Fast jeder in der Phreak- und Modemszene machte von dieser recht problemlosen Variante des kostenlosen Telefonierens regen Gebrauch, da man ja nicht einmal mehr selbst mit einem Operator sprechen mußte. Ein Klick auf den richtigen Button genügte, den Rest erledigte die Maschine. Als Gegenmaßnahme versuchte nun AT&T einfach, den digitalen Operator auf andere Rufnummern zu verlegen und den vorherigen Digi-Vermittler mit einem

menschlichen Mitarbeiter zu besetzen. Außer einer kleinen zeitlichen Verzögerung, bis die Szene wieder im Besitz der neuen digitalen Nummern war, ergab sich aber aus einer solchen Aktion keinerlei Veränderung für die Phreaks. Als letzte Konsequenz, wohl um den unvermeidlichen Schaden so gering wie möglich zu halten, hat nun AT&T ihren Kunden die Möglichkeit sperren müssen, per Calling Card wieder zurück nach Deutschland zu telefonieren, da dies einer der Hauptbereiche für den Kartenbetrug war. Die Szene reagierte auf diese vehemente Änderung recht gelassen, man stieg einfach auf eine der vielen anderen Telefongesellschaften um, die den Service des globalen Telefonierens weiterhin anboten. Wie ist es nun eigentlich für so viele Leute möglich, an eigentlich streng geheime Nummern und Daten von Kreditkartenbesitzern zu kommen?

Betrug in vier Akten

Im Grunde genommen gibt es dafür nur vier Ausgangsituationen:

1. Diebstahl
Dem Inhaber der Calling Card wird diese gestohlen, oder er verliert sie auf irgendeine Art und Weise und sie gelangt in die falschen Hände. Dies ist der am seltensten auftretende Fall.

2. Hacker (per Computer)
Ein Hacker dringt mit seinem Modem in eine der normalerweise recht gut abgesicherten Datenbanken der Telefongesellschaften ein und beschafft sich durch Systemlücken die benötigten Daten. Diese Methode ist die wohl verbreitetste.

3. Mitarbeiter
Innerhalb der Telefongesellschaften wollen sich verschiedene Mitarbeiter, die „an der Quelle sitzen", ein gutes Einkommen nebenbei beschaffen, indem sie alle benötigten Informationen an Hacker oder „Endkunden" günstig verkaufen. Natürlich sind die Sicherheitsmaßnahmen bei Firmen wie AT&T sehr streng, und das Risiko, das man dabei eingeht, übersteigt fast den finanziellen Nutzen, den der „undichte" Operator sich davon zu verschaffen erhofft, aber es scheint für diese Leute mit einem gewissen Nervenkitzel verbunden zu sein.

4. Voice-Hacking
Hier ruft der an der Beschaffung einer Kreditkartennummer interessierte Hacker ganz einfach wahllos einen aus dem Telefonbuch herausgepickten Menschen an. Nun erklärt er diesem mit fester Stimme und forschem Wort, daß er zur Fehlerbeseitigungsabteilung einer x-beliebigen Kreditkarten- oder Telefongesellschaft gehöre. Er erzählt dem ahnungslosen Kartenbesitzer von einem angeblichen Fehler im Zentralcomputer oder einer falsch berechneten Abbuchung, die auf der nächsten Rechnung erscheinen soll. Dann bietet er dem Gesprächspartner an, den Fehler auf der Stelle schnell und unbürokratisch zu beheben, so daß dies nicht erst nach Erhalt der Rechnung geschehen müsse. Dazu benötige er aber die vollständige Kartennummer. Was danach passiert kann, sich wohl jeder vorstellen...

Der Handel blüht

Eine AT&T-Calling Card wird im Schnitt für zehn Dollar pro Stück gehandelt, Abo-Kunden oder Großabnehmer erhalten natürlich meist Bulk-Preise. Die meisten Card-Supplier im größeren Stil handeln auch nur noch mit Listen zu je hundert bis zehntausend Cards, da sich hier ein erheblich größerer Gewinn mit erheblich geringerem Risiko ergibt, als wenn man die Karten etwas teurer, aber dafür einzeln über einen längeren Zeitraum an den Mann bringen muß. Während diese Art von Nebenerwerb früher nur den wirklichen Scene-Insidern vorbehalten war, so ist es heutzutage fast jedem Nobody möglich, durch geschicktes Taktieren die richtigen Leute kennenzulernen und in das lukrative Geschäft mit einzusteigen. Durch die immense Verbreitung dieser Methode des kostenlosen Telefonierens geriet die ganze Sache aber auch immer mehr an die Öffentlichkeit, wodurch sich die durchschnittliche Lebensdauer einer Calling Card auch erheblich verkürzt hat. Hielt anno 1987 eine Card bei sachgemäßer Benutzung noch etwa einen Monat oder länger, so kann man heute schon nach ein bis vier Tagen mit deren Ableben rechnen, weil die Phone Companies nunmehr ein viel stärkeres Augenmerk auf sprunghaft ansteigende Telefonrechnungen bei Kunden haben, die normalerweise nur Nahzonengespräche führen und nun plötzlich jeden Tag an die hundert globale Calls auf Ihrer Karte verbuchen können. Nachdem aber vor einiger Zeit das Blueboxen für die meisten „Phreaker" beendet war, als die Telefongesellschaften neue Filtersysteme in ihrem Netz installierten, setzte sich die Calling Card bei den Modemtradern in aller Welt durch.

Keine Chance für Betrüger

1. Wenn Sie per Telefon Artikel bestellen oder Dienstleistungen in Anspruch nehmen, wählen Sie das Unternehmen sehr sorgfältig aus. Bei dubiosen Unternehmen ist Vorsicht geboten!

2. Passen Sie auch in Kaufhäusern auf, wem Sie Ihre Kreditkarte in die Hand drücken; vielleicht handelt es sich um einen listigen Betrüger, der dann unter einem Vorwand die Karte zu seinem Vorgesetzten bringen möchte...

3. Wenn Sie ein vermeintlicher Angestellter einer Kreditkartengesellschaft anruft, können Sie ihm ruhig Auskunft erteilen - nur nicht über die Eckdaten Ihrer Kreditkarte: die sollte er selbst am Monitor haben!

4. Lassen Sie niemals Ihre Kreditkarte, sei es nun in der Brieftasche, der Geldbörse oder gar offen, herumliegen. Alle zur Abbuchung erforderlichen Daten lassen sich in Sekundenschnelle abschreiben.

5. Wenn Ihnen Ihre Kreditkarte entwendet wird, so sollten Sie den Diebstahl sofort der jeweiligen Gesellschaft melden. Reden Sie sich nicht ein, Sie hätten die Karte nur verlegt. Sicher ist sicher!

6. Gehen Sie die monatliche Abrechung der Kreditkartengesellschaft in aller Ruhe durch. Die professionellen Betrüger buchen nur kleine Beträge ab (bis DM 50.-), z. B. um zu tanken. Am besten alle Buchungen mit Quittungen vergleichen!

Wurzel allen Übels

Für die heutige Szene sind Calling Cards so gut wie nicht mehr wegzudenken, da es unter den professionellen Modemtradern so gut wie keinen einzigen mehr gibt, der noch für Telefonverbindungen auch nur einen Pfennig bezahlen möchte. Würde es die Gelegenheit zum kostenlosen Telefonieren über Calling Cards oder Bluebox eines Tages aus irgendeinem Grund nicht mehr geben, so würde die gesamte Szene wahrscheinlich in eine tiefe Starre verfallen und über kurz oder lang zugrundegehen. Denn da so gut wie niemand gewillt ist, viel Geld zu bezahlen, nur um die neuesten Cracks um den Erdball zu verteilen, würde der Vertrieb der aktuellsten Raubsoft gewaltig gehemmt, da sich dann das Ganze wie früher erst wieder langsam von lo-

kaler Box zu lokaler Box verteilen müßte, was bei zahlenden Tradern erheblich länger dauert, da diese in erster Linie auf ihren Geldbeutel achten. Mit Cards ist es kein Problem, jeden Tag Dutzende von Megabytes auf diversen Boards in den USA zu verteilen, aber sobald es an das Eingemachte geht, werden viele der heutigen Phreaks sehr sparsam und überlegen es sich zweimal, bevor sie eine BBS in der Fernzone oder gar im fernen Ausland anwählen. Aber so wie die Lage im Moment aussieht, hat sowohl die Telekom als auch AT&T so bald keine Möglichkeit, diesen schwunghaft betriebenen Markt innerhalb der Szene völlig auszurotten. Weiterhin ist diese Möglichkeit des Betrugs natürlich nicht nur auf AT&T beschränkt, auch bei den zahllosen anderen Anbietern wie SPRINT, MCI, VISA, AMERICAN EXPRESS und vielen mehr läßt sich durch die Kenntnis einer Geheimnummer eine ziemliche Menge an illegalen Machenschaften durchführen. Gelingt es einem zum Beispiel, in den Besitz aller Eckdaten einer Kreditkarte zu kommen, so hat er freien Zugang auf sein Bankkonto. Nun sucht man sich einen Versandhändler, egal ob im In- oder Ausland, welcher bereit ist, VISA-Karten als Zahlungsmittel zu akzeptieren. Man bestellt sich einfach die gewünschte Ware, gibt dann den falschen Namen sowie die Kartennummer an, und läßt sich das Ganze dann an einen sogenannten „toten Briefkasten" schicken.
Schon nach kurzer Zeit, in der man aus sicherer Entfernung und mit gebotener Unauffälligkeit den besagten Briefkasten überwacht, trifft auch schon die bestellte Lieferung ein, die man dann lediglich in einem unbeobachteten Augenblick an sich zu nehmen braucht. Dies ist eine der beliebtesten Methoden in der Szene, um sich mit allem an Hardware oder sonstigen Gebrauchsartikeln einzudecken, die man sich unter normalen Umständen niemals leisten könnte oder wollte. Grob geschätzt dürfte sich auf diese Weise etwa jeder Fünfte in der Szene kostengünstig die aktuellste Hardware beschaffen, die er zur Konfiguration seiner Pirate-BBS oder zum perfekten Ausbau seiner Trading-Station benötigt. Gegen Ende letzten Jahres bestellte sich ein bekannter Scene-Freak aus dem Ruhrgebiet mit einer fremden Kreditkarte Waren im Wert von rund DM 8000.- bei einem bekannten deutschen Hardware-Versandhandel. Die bestellte Ware kam dann auch prompt innerhalb weniger Tage an die hervorragend ausgetüftelte Adresse (ein Briefkasten in einem Neubauhaus, in dem noch niemand wohnte), allerdings wurde der Übelwicht bei der Abholung der Pakete schon von ein paar Beamten der Kriminalpolizei erwartet, die das Haus bereits seit dem ersten Tag nach der telefonischen Bestellung überwachten. Die Kreditkarte war nämlich nicht wie üblich aus einem der Computer der Kartengesellschaft gehackt worden, sondern wurde dem Besitzer durch einen gewöhnlichen Diebstahl entwendet, woraufhin dieser sofort diesen Umstand sofort seinem Kreditinstitut mitteilte. Diese überwachten daraufhin, ob jemand versuchen würde, mit dieser Karte etwas zu bestellen, was dann auch der Fall war. Dies ist einer der wenigen Einzelfälle, in denen es gelang, den Schaden noch zu verhindern. In den meisten Fällen gucken die Besitzer einer Kreditkarte aber erst einmal recht dumm, wenn auf der nächsten Rechnung für die Karte Telefongebühren oder Abbuchungen im Wert von einigen tausend Mark gefordert werden, die sie nicht selbst beansprucht haben..."

Mr. Stone ■

Achtung: Alle in diesem Artikel vorgebrachten Äußerungen und Statements stammen von einem anonymen Scene-Insider und geben nicht die Meinung der Redaktion wieder. Obwohl wir die illegalen Machenschaften innerhalb der Hacker- und Raubkopiererszene verurteilen, haben wir davon abgesehen, im obigen Text redaktionelle Kürzungen oder Änderungen vorzunehmen, da die Cracker`s Sunset-Serie neben Daten und Fakten auch die Beweggründe der jeweiligen Personen aufzeigen soll. Wir danken „Mr. Stone" für seinen Mut, hier an die Öffentlichkeit zu gehen.

Cracker-Glossar

Hier werden nun die wichtigsten Szene-Fachausdrücke für Nicht-Insider verständlich erklärt.

Scene: Damit ist im Prinzip alles gemeint, was sich heutzutage mit dem Vertrieb, Erstellen und Verbreiten von Raubkopien, dem Hacken, Benutzen und Verkaufen von Kreditkarten und allem anderen beschäftigt.

BBS: Abkürzung für Bulletin Board System (auch Mailbox genannt). Auf einer (illegalen!) BBS kann sich der Benutzer mittels eines an seinen Computer angeschlossenen Modems und einem Telefon die aktuellste Raubsoft runterladen und auch neue gecrackte Software in Umlauf bringen. Auch zum Kauf und Verkauf von gestohlenen oder gehackten Kreditkarten werden diese Systeme, die sich auf der gesamten Welt verbreiten, gerne und oft mißbraucht.

Blue Box: Gerät oder Programm, welches durch das Senden bestimmter Frequenzen den Telefoncomputer täuscht und kostenloses Telefonieren ermöglicht.

Board: Siehe BBS

Bust: Bezeichnung für eine gegen die Scene gerichtete Polizeiaktion mit damit verbundenen Enthüllungen oder Verhaftungen.

Calling Card: Eine Calling Card ist eine meist 14-stellige Zahl, mittels der sich viele Trader für sie kostenlose Telefonverbindungen zur Mailbox ihrer Wahl herstellen. Die für die Verbindung entstehenden Gebühren werden dann dem Inhaber der Kredit/Telefonkarte, von der die Zahl stammt, in Rechnung gestellt.

Dumpster-Diving: Beliebtes Mittel, um an Informationen aller Art zu gelangen, indem man einfach die Mülltonnen der betreffenden Person/Firma durchwühlt. Man findet dort so beliebte Dinge wie Nummern von Kreditkarten, alte Servicemanuals der Telefongesellschaften, diverse Listen mit „geheimen" Service-Frequenzen und vieles mehr.

Phreak: Bezeichnung für Telefonpiraten, die sich mittels Calling Cards oder Blue-Boxen kostenlose Telefonverbindungen verschaffen. Auch Hacker werden mitunter so bezeichnet. Der Begriff entstand aus einer Verwurstung der Bezeichnungen „Freak", „Free" und „Phone".

Phonecompanies: Telefongesellschaften.

Trader: Jemand der gecrackte Software auf den Mailboxen per Modem weltweit verteilt.

Voice-Hacker: Jemand, der sich telefonisch alle benötigten Daten für eine Betrug verschafft, beispielsweise Kreditkartennummern oder ähnliches.

Zum Sammeln!

TIPS&TRICKS

Sammelordner-Bestellschein, auf der Tips&Trcks-Inhaltsseite in diesem Heft.

32 Seiten

in allen Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für Computer- und Videospielmagazine.

Pinball Dreams 2

Kopierschutz-Tilt

Die lange Durststrecke für die „Pinball Wizards“ am PC ist nun endgültig zu Ende! Nachdem im Lauf des vergangenen Jahres eine ganze Reihe hervorragender Flippersimulationen auf den Markt gekommen ist, läßt 21st Century die Kugel schon wieder über vier neue Tische flitzen.

Bei seinem Erscheinen konnte der erste Teil der Pinball Dreams in der PC Games 10/93 sehr viel Lob einheimsen. Das unglaublich flüssige Vertikalscrolling, das überaus realistische Ballverhalten und die hervorragende Spielbarkeit trugen wesentlich zum guten Eindruck bei. Im Gegensatz zu anderen Simulationen wie Silverball, die mit einer Vielzahl von reizvollen Optionen aufwarten können, fiel die Ausstattung bei Pinball Dreams etwas sparsamer aus: keine besonderen spieltechnischen Mätzchen, leider auch keine Multiballfunktion.

Vieles beim alten

Pinball Dreams 2 übernimmt alle Stärken und Schwächen seines Vorgängers: die vier neuen Tables sind allesamt „straightforward“, Effekthascherei bleibt außen vor. Der Spieler hat die Möglichkeit, seine Kugel über die neuen Szenarien „Neptune“, „Safari“, „Revenge of the Robot Warriors“ und „Stall Turn“ zu bugsieren. Die Namen der Tische sprechen eigentlich schon für sich selbst. Bei Neptune bewegt man sich in einem dunkelblauen Unterwasser-Ambiente und darf mit Hilfe der „Gold“-Drop Targets auf Schatzsuche gehen. Die (Foto-) Safari führt den Spieler in den Lebensraum von Affen, Wildkatzen und Elefanten, während man bei Stall Turn in bester „Red Baron“-Manier mit Doppeldeckern die wildesten Kunststücke am Himmel vollführt. Nicht zuletzt wegen der tollen rauhen Musikkulisse übt Revenge of the Robot Warriors einen ganz besonderen Reiz aus. Irgendwie landete ich jedesmal nach dem Spielen eines anderen Tables wieder bei den Roboterkriegern...

Die einzelnen Tische sind etwas phantasievoller gestaltet als die der ersten Pinball Dreams-Folge, ähneln sich aber im Aufbau untereinander doch ein wenig. Alle sind hervorragend spielbar, wenn auch bei Stall Turn die bonbonmäßig bunte Farbgebung für etwas Unübersichtlichkeit im Spielgeschehen sorgt. Wirklich beeindruckend ist, wie realistisch sich der Ball über die Tische bewegt; mit etwas Übung gelingt es einem sehr schnell, ihn nach Lust und Laune von punkteschwangeren Drop Targets zu bonus-starken Ball-Traps zu scheuchen. Oft ergeben sich dabei rasante und äußerst spannende Spielsequenzen, bei denen schon mal ein Tropfen kalter Schweiß von den Fingern an der Tastatur kleben bleibt. Noch mehr Spannung würde allerdings bei einem Multiball-Modus aufkommen, der jedoch auch bei Pinball Dreams 2 von den Entwicklern links liegen gelassen wurde. Immerhin darf man seine Flipperkünste mit insgesamt bis zu sieben Mitspielern messen. Spannende Turniere unter Freunden sind da wohl vorprogrammiert...

Qualität für Auge und Ohr

Die Flippertische sind etwa drei Bildschirme groß, die je nach Position der Kugel butterweich vertikal gescrollt werden. Die Darstellung erfolgt als 256 Farben-VGA-Grafik, ist jedoch nicht ganz so detailliert wie bei den Konkurrenten Silverball und Epic Pinball. Dennoch reicht der Detailgrad aus, um beim Spielen ein realistisches Flipperfeeling entstehen zu lassen - in der Hitze des Gefechts fallen die gelegentlichen „Haifischzähne" an schrägen Linien schließlich kaum mehr auf. Jeder Tisch verfügt über eigene Musik und spezielle Sound FX, die hervorragend zur jeweiligen Thematik passen. So blubbern einem bei Neptune die Luftblasen entgegen, und die Safari wird begleitet von Bongo-Trommeln, Affengeschrei und dem Fauchen der Wildkatzen. In Sachen Sound bekommt der Spieler demnach viel Abwechslung geboten, die beim Zocken eine hervorragende Stimmung erzeugt und immer wieder zu neuen Runden animiert. Unterstützt wird neben den meisten Soundkarten übrigens auch noch der gute alte PC-Lautsprecher!

Noch dümmer geht´s kaum

Wo viel Licht ist, gibt´s bekanntermaßen auch eine ganze Menge Schatten. Bei Pinball Dreams 2 ist es um den Kopierschutz sehr, sehr schattig! Wenn es in der Softwarebranche einen Preis für Kundenverwirrung geben würde, hätten ihn die Leute von 21st Century bereits so gut wie in der Tasche. Schon der erste Teil der Flipperträume zeichnete sich durch eine besonders ärgerliche Methode aus, die Spieler an der Verwendung von „Sicherheitskopien" zu hindern. Pinball Dreams 2 setzt dem ganzen allerdings noch die Krone auf.

Auf der Verpackung wird Pinball Dreams 2 als „Erweiterungsprogramm für das Originalspiel Pinball Dreams" deklariert. „Requires Original Pinball Dreams" heißt es in den Systemanforderungen. In Wahrheit handelt es sich bei Pinball Dreams 2 jedoch um ein völlig eigenständiges Spiel, das auch ohne den ersten Teil problemlos betrieben werden kann.

Der Witz an der ganzen Sache ist die Sicherheitsabfrage, die der User nach der Installation mit einer dem Meisterdetektiv Sherlock Holmes würdigen Spürnase bewältigen muß: Sie werden aufgefordert, ein Wort aus dem Handbuch einzugeben. Sie blättern im Handbuch, zählen Zeilen und Wörter ab und geben das vermutete Wort ein. Pech gehabt! Sie versuchen´s nochmal, zählen Überschriften nicht mit oder probieren noch andere Möglichkeiten durch. Immer noch Pech gehabt! Wenn Sie Glück haben, erwacht der Holmes in Ihnen und gibt Ihnen den Tip, doch mal das Handbuch zu Pinball Dreams 1 hervorzukramen. Sie tun´s, blättern darin, zählen Zeilen und Wörter ab und geben erwartungsvoll das Wort ein. Und siehe da, es funktioniert! Bekanntlich fördern kleine Denkspielchen ja die geistige Flexibilität - da sollten wir den Leuten von 21st Century direkt dankbar sein, daß sie uns an

keiner Stelle verraten, daß sich die Sicherheitsabfrage auf das Handbuch des ersten Teils bezieht!

Es ist sowieso ein Rätsel, warum Pinball Dreams 2 sozusagen als Data Disk zum Original-Flippertraum verkauft wird. Man hätte es genausogut als eigenständiges Spiel mit - wenn es denn unbedingt sein muß - eigener Handbuchabfrage auf den Markt bringen können. Da soll doch wieder mal mit höchst seltsamen Methoden zusätzlicher Reibach eingefahren werden!

Herbert Aichinger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD2,2 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
dümmlicher Kopierschutz

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
21st Century

RANKING

Simulation

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	nervig

Pizza Connection

Pizza Salami mit Sardellen!

Beim Stichwort Italien denken viele zunächst an Pizza und Mafia! Gerade diese beiden typisch italienischen Spezialitäten hat Software 2000 in sein neuestes Spiel gepackt.

In Pizza Connection übernehmen Sie die Rolle eines aufstrebenden Pizzabäckers. Alle Arbeiten, wie das Aussuchen und Einrichten eines entsprechenden Lokals oder das Bekämpfen der Konkurrenz mit mehr oder weniger legalen Mitteln, fallen in Ihren Aufgabenbereich. Gelegentlich kommen natürlich, italientypisch, ein paar Herren mit dunklen Sonnenbrillen vorbei und bieten Ihnen überzeugende Versicherungsgeschäfte an (Du zahlen, dann wir nicht sprengen!).

Beam me up, Scottie!

Die Aufmachung von Pizza Connection orientiert sich klar an Mad News und Mad TV. Die Charaktere sind allesamt Comicfiguren, die Köpfe der Wohnungsmakler, Mafiosi, Polizisten und Bürgermeister dagegen haben eine unverkennbare Ähnlichkeit mit Nimoy, Kinski, Sylvester Stallone und Rudi Carrell. Die Bilder nutzen allesamt die VGA-Palette bis zum letzten aus. Schrillere Pizzerien als in Pizza Connection werden Sie sicher nie im Leben zu Gesicht bekommen.
Zu Beginn einer erfolgreichen Pizzabäckerkarriere steht, wie schon erwähnt, die Suche nach dem

Gesalzene Preise im Einrichtungshaus. Nur für gut betuchte Pizzabäcker zu empfehlen.

Ramsch oder Designereinrichtung?

Eine der wichtigsten Aktionen ist das Einrichten eines Lokals. Je nach Ihrer Zielgruppe sollten Sie Ihr Lokal anders einrichten. Jugendliche bevorzugen mehr grelle Farben, während Senioren sich mehr von einem rustikalen Lokal mit Holzstühlen und Holzbänken angezogen fühlen. Allen gleichzeitig können Sie es eigentlich nie recht machen.

Statement

Vor allem die ersten paar Tage war ich vollkommen hingerissen von Pizza Connection. Endlich einmal eine richtige Wirtschaftssimulation, die nicht nur trocken die Zahlen präsentiert. Doch nachdem die zweite Million gemacht und das zwanzigste Lokal eröffnet wurde, stellt sich ein gewisses Gefühl der Eintönigkeit ein. Man klickt sich nun nur noch von Lokal zu Lokal, um irgendwo irgendwelche Schwachstellen auszumerzen. Am liebsten würde ich dem Spiel zwei Spielspaß-Wertungen geben: In der Anfangsphase sichere 90%, im weiteren Verlauf des Spieles aber nur noch 70%. Trotzdem steht Pizza Connection für mich einsam und alleine auf Platz eins, weit vor Mad News und Der Planer!

Moderne Konkurrenzbekämpfung

Natürlich können Sie auch in Pizza Connection ein ganz normales Geschäftsleben führen und streng nach Gesetz Ihre Mitbewerber nur mit fairen Mitteln bekämpfen. Doch spätestens wenn Ihr erstes Lokal in die Luft fliegt, sollten Sie überlegen, ob Sie nicht lieber einmal mit Panzerfaust oder Flammenwerfer bewaffnet nachts in einem Konkurrenzlokal vorbeischauen wollen.

Bombe

Flammenwerfer

So sollte ein Lokal nach einem Besuch aussehen. Sobald Sie aber oben rechts in brauner Schrift darauf hingewiesen werden, daß die Polizei anrückt, sollten Sie schleunigst verschwinden.

idealen Verkaufsraum. Ein Doppelklick auf das gewünschte Gebäude verrät Ihnen, welche Bevölkerungsschichten sich vor allem in Ihrem Lokal aufhalten werden. Nach diesem Kriterium sollten Sie auch Ihre Einrichtung wählen. Sie können zwar auch eine In-Kneipe direkt neben ein Altersheim setzen, ob Sie mit dieser Technik aber zum Millionär aufsteigen werden, ist mehr als fraglich. Nachdem Sie Ihr erstes Lokal mit Ihren knappen Mitteln eingerichtet haben, sollten Sie sich Ihrer zukünftigen Speisekarte widmen. Mit weniger als vier bis fünf verschiedenen Pizzen brauchen Sie eigentlich erst gar nicht versuchen, auf dem freien Markt Fuß zu fassen, denn Ihre Konkurrenz schläft nicht! Die Preise sollten Sie zu Beginn im Bereich von acht bis zehn Mark festlegen, sonst bleiben Ihnen die Kunden aus.

Eigentlich fehlen Ihnen zur Eröffnung nun nur noch ein Koch und ein Ober. Auch bei der Auswahl Ihres Personals können Sie vollkommen frei entscheiden, wer Ihnen ins Haus kommt. Kriterien wie maximale Pizzenzahl pro Tag, Kochfähigkeit, Erfahrung und Zuverlässigkeit helfen Ihnen dabei, den besten Koch für Ihr Haus zu finden. Und wenn Ihnen Ihr Personal einmal nicht mehr gut genug zu sein scheint, können Sie es immer noch auf Lehrgänge schicken.

Eröffnungsfeier

Jetzt ist es endlich an der Zeit, Ihr Lokal zu eröffnen. Vorausgesetzt, daß Sie bereits Vorräte eingekauft haben, werden sich sofort einige Personen in Ihrem Lokal niederlassen, die Sie als Geschäftsführer über ihre

Macht man im Fernsehen Werbung, so kommt noch mehr Kundschaft in das Lokal!

Vom Tellerwäscher zum Millionär

Je länger Sie sich in Pizza Connection aufhalten und je mehr Sie sich in der Geschäftswelt und der Unterwelt profilieren, desto höher wird Ihr Rang. Der wichtigere der beiden, der Unterweltrang, hat dabei Auswirkungen auf die illegalen Geschäfte, die Ihnen die Mafia anbietet. Zu Beginn werden Ihnen nur einfache Kurierdienste in der Art: „Hole etwas zur Zeit X am Ort Y ab und bringe es nach Z zur Zeit A". Haben Sie den Rang Killer erreicht, so können Sie die richtig großen Geschäfte abzocken. Bei Beteiligungsgeschäften können Sie sich mit einer größeren Menge Geld an einem illegalen Geschäft beteiligen.

Die gesamte Kommunikation in Pizza Connection läuft über ein Bildtelefonsystem ab.

Meinung in Bezug auf das Lokal befragen können. Wenn Sie am Anfang nur mit Kommentaren, wie „Sie sollten hier am besten alles einreißen" oder „Sind Sie gerade in der Renovierung?" bedacht werden, brauchen Sie aber nicht gleich verzweifeln. Spätestens nachdem Sie Ihr erstes Lokal mit über DM 100.000,- eingerichtet haben, wird es auch einigen Leuten bei Ihnen gefallen. Sobald Sie das zweite oder dritte Lokal eröffnet haben, ist ein Manager eine lohnende Investition. Er nimmt Ihnen das lästige Aushandeln von Lieferverträgen und das Anschreien Ihrer Angestellten ab, wenn Sie wieder einmal zu spät kommen sollten. Ihre Angestellten sind sowieso sehr wundersame Wesen, kann es doch gelegentlich vorkommen, daß Sie einen Ofen in die Luft jagen oder die gesamten Käsevorräte neben einem Ofen vergessen und somit die Pizzaproduktion für einen Tag lahmlegen.

Allerlei Wundersames

Sobald die Restaurantkette eine gewisse Größe angenommen hat, sollten Sie damit beginnen, ihren Konkurrenten das Leben zur Hölle zu machen. Ein kleiner Bombenanschlag hier, ein paar Ratten dort und schon bleibt die Kundschaft in dem entsprechenden Lokal aus. Natürlich gibt es aber auch legalere Möglichkeiten, Kundschaft anzulocken. Jeden Monat findet ein Pizzawettbewerb statt, bei dem Sie in möglichst kurzer Zeit eine Pizza möglichst genau nachbacken müssen. Je öfter Sie einen solchen Wettbewerb gewinnen, desto besser ist natürlich Ihr Ruf. Und zu Leuten mit einem guten Ruf kommen die Kunden wie von alleine.

Lars Geiger ■

Wie backe ich eine Pizza?

Pizzabacken will gelernt sein, und das nicht nur, um einen hohen Gewinn machen zu können. Ohne mehrere Standardpizzen, deren Rezepte in einem beigelegten Kochbuch stehen, hat man keine Chance, ein gut laufendes Lokal zu führen. Ich hoffe, Ihnen läuft beim Anblick der unten vorgeführten Salamipizza das Wasser im Mund zusammen.

Pizza Salami

Zutaten:

140g Tomaten	20g Oliven
40g Champignons	220g Salami
160g Sardellen	140g Ei
190g Mozarella	

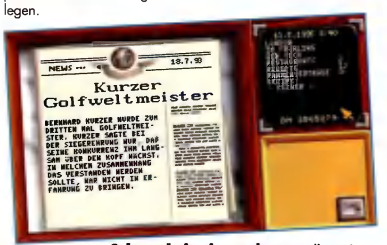
Zubereitung: **1)** Die Tomatenscheiben werden gleichmäßig auf der Pizza verteilt.

2) Oben darauf legen wir die Salamischeiben.

3) Jetzt wird die Pizza dekorativ mit den Champignons, den geviertelten Eiern und den Oliven belegt.

4) Zu guter Letzt kommen nun noch die Sardellen und der Mozarella auf die Pizza.

Guten Appetit!



Schwachsinnige, aber amüsante Zeitungsmeldungen sind bei Pizza Connection an der Tagesordnung.

SPECS & TECS

EGA	Tentativ
VGA	Maus
MCGA	Joystick
EMS	AdLib
286 or	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEMORY KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Software 2000

RANKING

WiSim

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	80%	80%	81%

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

D-Day - The Beginning of the End

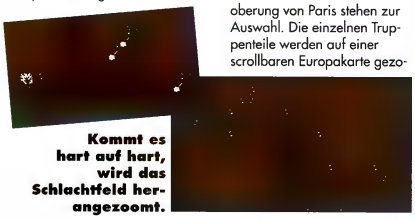
Anfang vom Ende

Am 6. Juni jährte sich zum genau fünfzigsten Mal die Landung der alliierten Truppen in der Normandie, und wie nicht anders zu erwarten, wurde diese größte Militäroperation der Geschichte auch prompt für den heimischen PC versoftet.

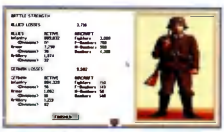
Wenn Ihnen die Startbedingungen nicht gefallen, lassen sich diese in gewissen Grenzen modifizieren.

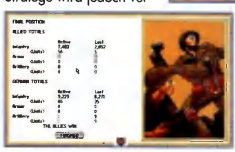
Das noch recht junge Softwarehaus Impressions, das sich bereits mit Titeln wie Air Force Commander, Rules of Engagement 2 oder Air Bucks auf dem Strategiespielemarkt einen Namen gemacht hat, nahm sich der Thematik an, und was dabei herauskam, ist zwar nicht gerade einer der großen Knüller des Jahres, Freunde des Genres können jedoch ruhig einmal einen Blick riskieren. Aufbauend auf das 93er Spiel The Blue and the Gray haben Impressions die Operation Overlord mit praktisch allen wichtigen Details im Rechner nachgebildet. Wahlweise als Kommandant der alliierten Landungstruppen oder der deutschen Verteidiger können so die letzten Monate und Tage des Zweiten Weltkriegs auf strategischer Ebene nachvollzogen werden. Zu Beginn stehen drei verschiedene Szenarien zur Auswahl, welche auch gleichzeitig die Länge des Spiels entscheiden. So umfaßt beispielsweise das Standardspiel die komplette Invasion bis zum Mai 1945, aber auch kleinere Abschnitte wie die Eroberung von Paris stehen zur Auswahl. Die einzelnen Truppenteile werden auf einer scrollbaren Europakarte gezogen, bei Kampfhandlungen wird das Gefechtsfeld herangezoomt und die einzelnen Teileinheiten können nun individuell von Ihnen kommandiert werden. Während des Spiels lassen sich jederzeit Statistiken über die Verluste beider Seiten oder die Kampfstärke einzelner Einheiten abrufen. Wem die Computergegner (deren Kommandostil übrigens auf den historischen Vorbildern basieren soll) alleine nicht ausreichen, der darf sich alternativ auch gegen einen menschlichen Gegenspieler die kleinen grauen Zellen nach der besseren Strategie zermartern. Hartgesottene Spielfeldgeneräle werden vielleicht ihre Freude an D-Day haben, der Gelegenheits-Stratege wird jedoch vermutlich durch die etwas unübersichtliche Handhabung abgeschreckt werden.

Martin Müller ■

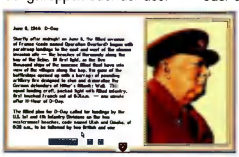


Kommt es hart auf hart, wird das Schlachtfeld herangezoomt.





Aufstellungen über Truppenstärken und Verlustquoten helfen dem Hobbygeneral bei der Planung der richtigen Strategie.



Von Zeit zu Zeit gibt es einen Überblick über die historischen Ereignisse.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM 585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Vorlage: The Blue and the Gray

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Impressions

RANKING

Strategie

50%	40%	46%	51%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Wing Commander Armada

Bauchlandung

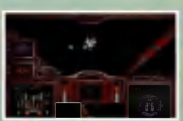
Überraschung! Während die Arbeiten an Wing Commander 3 auf Hochtouren laufen, fanden Chris Roberts und Projektleiter Jeff Everett noch genügend Zeit, um ein weiteres Spiel zu produzieren. Meilenstein oder Intermezzo? Wir sind bei Electronic Arts in Gütersloh für Sie probegeflogen.

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm geteilt.

Das Gerangel um Wing Commander 3: The Heart of the Tiger und Armada erinnert in frappierender Weise an das Verwirrspiel vor gut einem Jahr, als Privateer und die WC Academy beinahe zeitgleich in die Geschäfte kamen. Unser Korrespondent Markus Krichel informierte Sie im großen Special in der letzten Ausgabe bereits ausführlich über das neue Mammutprojekt, mit dem Meister Roberts eine neue Ära im Computerspielbereich einläuten will. Die Meldung über Wing Commander Armada hat indessen wie ein Komet eingeschlagen. Dabei handelt es sich im Grunde um ein „Vergißmeinnicht", das uns die Wartezeit auf WC 3 versüßen und gleichzeitig ein wenig von den kommenden Knallern der Konkurrenz ablenken soll. Gegenüber den anderen Spielen der WC-Serie gibt sich der jüngste Sproß der Familie genügsam: Gerade mal 10 MB belegt Armada auf der Festplatte - für Origin-Verhältnisse geradezu ein Witz. So verwundert es auch nicht, daß das Intro nur wenige Sekunden dauert; ein Raumschiff verläßt die Basis, schwebt durch das All und schießt einen gegnerischen Kreuzer ab, den es sofort in sämtliche Einzelteile zerlegt. Schwupp - schon erscheint das Hauptmenü.

Pit Cock fliegt wieder!

Jedem der zehn Raumschiffe wurde nicht nur äußerlich ein anderes Aussehen, sondern auch eine spezielle Cockpit-Ansicht verpaßt. Allen gemeinsam ist die Schadensanzeige sowohl des eigenen als auch des gegnerischen Kreuzers, ein Waffen-Monitor und ein Radar. Einflüsse auf das Spiel hat die unterschiedliche Anordnung der Instrumente aber nicht.

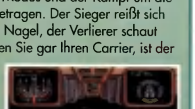


Kommunikativ

Im Mittelpunkt steht natürlich die langjährige Fehde zwischen der Konföderation und den Kilrathis. Der Battle-Modus stellt Sie vor die Wahl: Entweder stürzen Sie sich in gewohnter Manier alleine ins Getümmel oder Sie liefern sich mit einem Freund oder Kollegen heiße Weltraumgefechte. In der Einstellung „One Player" wählen Sie eines von insgesamt zehn Raumschiffen. Die anschließende Schlacht ist Wing Commander Academy in Reinkultur - nur mit einem deutlich herabgesetzten Schwierigkeitsgrad und mit keinerlei Einstellungsmöglichkeiten. Interessanter ist da schon die Option „Campaign", wo Sie im Endeffekt zwar auch nur durch die Gegend ballern, aber die Gegner kämpfen ein wenig „intelligen-

Stars & Sternchen

Wenn das nicht originell ist: In Armada gibt es tatsächlich einen Strategie-Modus. Sie bekommen einen Carrier zur Verfügung gestellt, mit dem Sie von einem Planeten zum nächsten jetten. Dort kaufen Sie eine Mine, fördern Bodenschätze und verladen diese auf das Trägerschiff. Wenn der Stern komplett ausgeplündert ist, zieht man mitsamt der Ladung weiter und installiert dort wieder eine Mine. „Bezahlt" wird mit den Rohstoffen, mit denen man auch insgesamt fünf Raumschiffe (Arrows, Wraiths usw.) plus einen Transporter bauen kann - je leistungsfähiger, desto länger dauert die Entwicklung des Gefährts. An strategisch günstigen Positionen errichtet man Festungen, die auf der Landkarte extra gekennzeichnet werden. Das ist zwar eine sehr kostspielige Angelegenheit, aber durchaus sinnvoll. Werden Sie nämlich von den Kilrathis angegriffen, schaltet Armada in den bekannten Action-Modus und der Kampf um diese Region wird in Echtzeit ausgetragen. Der Sieger reißt sich das gesamte Inventar unter den Nagel, der Verlierer schaut dumm aus der Wäsche. Verlieren Sie gar Ihren Carrier, ist der Ofen ohnehin aus - und das Spiel ebenfalls.



Wenn Sie jetzt meinen, daß sich das alles sehr nach einem Mini-"Starlord" anhört, dann haben Sie mit dieser Vermutung verdammt recht!

ter" und treten vor allem geballt auf.

Die eigentliche Neuheit von WC Armada ist aber der Zwei-Spieler-Modus: einer schnappt sich den Joystick, der andere fummelt an der Tastatur herum und der Bildschirm wird gesplittet. Das funktioniert natürlich auch mit zwei Steuerknüppeln. Wer verhindern möchte, daß sich die zwei eifrig hantierenden Spieler vor dem Computertischchen allzu nahe auf den Pelz rücken, kauft sich ein Nullmodemkabel und schleppt einen zweiten PC herbei. Längere Distanzen überbrückt man hingegen mit einem Modem: Kann es etwas Schöneres geben, als nächtelange Wing Commander-Kriege gegen den miesen Kilrathi aus der Nachbarschaft auszutragen? Ähnliches wird sich auch die Telekom denken ... Absolute Krönung: WC Armada im Netzwerk. Voraussetzung für dieses kühne Vorhaben ist wie üblich ein NetBIOS-kompatibles Netzwerk. Wer möchte, darf sich zu Allianzen zusammenschließen und gemeinsam für die gute (oder schlechte) Sache kämpfen. Egal, wie man sich entscheidet: Zu jeder Zeit kann man sich nette und auch mal gehässige Kommentare schicken.

Das getestete Programm ist nur für zwei Mitspieler ausgelegt; Origin denkt jedoch daran, in der geplanten CD-Version auch einen Sechs-Spieler-Modus einzubauen.

Feurig

Die Grafik gibt bereits einen kleinen Vorgeschmack auf Wing Commander 3. Berauschend sind die Unterschiede zu den Vorgängern allerdings noch nicht - es sieht halt alles etwas geschmeidiger und bunter aus. Wer nicht bewußt auf einzelne Details achtet, wird kaum Verbesserungen feststel-

SWITCHBOARD BBS
06173-935935
8 N 1- V.32bis
2400 - 19.200 Baud
Die userfreundliche Mailbox im Rhein/Main Gebiet
Keine Gebühren !
-8 Lines
-8 CD-ROM´s
-6 GB Harddisk
- Attraktive Menüs
- Leichte Bedienung
- Multiline-Chatter
- Support Area´s
- Täglich neue Files
- Täglich neue Mails
ONLINE SHOPPING
Hier gibt es die Plex-CD des Monats ! nur DM 29,90
Jetzt anrufen und die Shell mit allen Dateibeschreibungen downloaden ! (Sysopdeal DM 19,90)
Filerequest unter: PLEX794.ZIP
Fido 2:244/1550 PLEX894.ZIP
Fax & Voicemail-System 9359-81
Der elektronische Fachmarkt ! für CD-ROM´s
Erst testen... ...dann kaufen !
06173/9359-51
Für telefonische Anfragen
ISDN X.75
06173/935938

EHBA " Soft "
Soft & Hardware
Schusterbeckstrasse 24
94481 Grafenau
Tel. 08552 / 4877 Fax. 4888

Artikel	Art	Preis
Alone in the Dark II	DV	91,90
Anstoss World Cup Ed.	DV	56,30
Battle Isle II	DV	86,20
Beneath a steel Sky	DV	71,20
Bundesliga Ma. Hattrick*	DV	74,70
Cannon Fodder	DA	64,30
Chaos Engine**	DA	77,99
Comanche	DV	95,30
Comanche Data Disk II	DV	60,80
Dark Sun-Shattered Lands	DV	88,40
Das Schwarze Auge II ***	DV	88,40
Der Planer	DV	83,80
Die Siedler	DV	86,20
Doom Extra 40 Level	EV	29,90
FIFA Soccer	DV	78,20
Flight Simulator 5.0	DV	119,90
Gabriel Knight	DV	72,30
Hand of Fate (Kyrandia 2	DV	67,80
Harpoon 2	EV	78,10
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	72,30
Micro Machines**	DA	63,20
Mortal Kombat	DA	55,10
Pacifik Strike	DA	86,10
Pacifik Strike Speech P.	DA	39,90
Pizza Connection	DV	83,90
Police Quest 4	DV	72,30
Privateer	DV	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Red Hell	DV	67,70
Rüsselsheim	DV	99,90
Sam & Max	DV	95,30
Sim City 2000	DV	88,40
SSN 21 Sea Wolf	DV	78,10
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com Speech Pack	DA	39,90
Strike Com Tactial Opera.	DA	42,40
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	43,60
Theme Park	DV	78,10
The Fighter	DA	88,40
Ultima 8 (Pagan	DV	86,10
Ultima 8 Speech Pack	DV	39,90
Wing Com. Armada**	DA	78,20
X- Wing	DA	95,30
X- Wing Upgrade	DV	60,80
B - Wing	DV	46,90

Microprose Spiele :

1942 Air War	DV	99,90
F 14 Fleet Defender	DA	99,90
Fields of Glory	DV	99,90
Master of Orion	DV	99,90
Pirats Gold	DV	99,90
Starlord	DV	99,90
Subwar 2050	DV	99,90
The Legacy	DV	99,90
U. F. O	DV	99,90

CD - Rom

z.B. AZTECH CDA Doublspeed, Audio-Photo fähig, usw.	DV	299,00
Anstoss & World Cup Ed	DV	90,70
Battle Isle 2	DV	88,40
Battle Isle 2 Data	DV	54,10
Bioforce **		auf Anfrage
Comanche inkl. Mi. I u. II	DA	102,50
Der Rasenmäher Mann	DV	88,40
Der Planer & Data	DV	86,00
Doom Utilities	EV	42,40
Dracula Unleashed	DA	88,40
Dragonsphere	DA	92,90
Gabriel Knight	DV	83,80
Iron Helix	DV	83,80
Mega Race	DV	74,60
Outpost	EV	69,90
Rebel Assault	DV	88,40
Rings of Medusa Gold	DV	74,60
Rise of the Robots **		auf Anfrage
Syndicate Plus	DV	97,50
Strike Commander	DA	90,90
The Horde	EV	78,10
U.F.O.	DV	99,90
Ultima 8 & Speech Pack	DV	109,90

Soundkarten:

Sound Galaxy BX II	DV	149,00
Sound Galaxy NX II Pro	DV	279,00
Sound Galaxy 16 Pro Ext	DV	349,00
SB 16 Multi CD ASP	DA	409,00
SB 16 AWE 32 ASP	DA	649,00
Sound Wave	DA	479,00
Game Wave 32	DA	279,00

Joysticks:

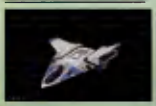
Advanced Gravis Schwarz	72,00
Advanced Gravis Transpa.	76,00
CH Flight Stick Pro	159,00
Gravis Game Pad	49,90
CyberMan	219,00

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise variieren , Ladenzeiten erfragen
Versandkosten : NN 12,50 DM
** bei Drucklegung noch nicht Lieferbar
Spiel nicht gefunden, rufen Sie uns bitte an.

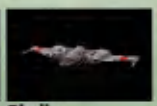
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

Die Raumschiffe

Konföderation


Arrow

Wraith


Gladius

Phantom

Banshee

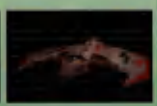
Kilrathis

Dralthi

Jrathek

Skok'lar

Korlarh


Goran

len. Entgegen allen Hoffnungen hat Origin in WC Armada nur die herkömmliche VGA-Auflösung eingebaut; SuperVGA-Banshees wird es daher erst im „richtigen" Nachfolger geben. Für den Sound fühlte sich anscheinend niemand so recht zuständig. Die Raumschiffe tänzeln wie in Strike Commander im Walzertakt, und den Menüs verpaßte man das übliche Nebenher-Gedudel. Während des Fluges beamt und scheppert es wesentlich unspektakulärer als bei anderen Origin-Knüllern.

Nichts Neues auch bei der Steuerung: Privateer-Söldner können unmittelbar ins Geschehen einsteigen und brauchen keine neuen Tastaturbefehle zu pauken. Im Gegenteil - bei Armada wurde mächtig abgespeckt und manche Sonderfunktion fiel der Rationalisierung zum Opfer. Nach wie vor aktiviert man mit den Funktionstasten diverse Kameraperspektiven und mit einem halben Dutzend Tasten hat man seine Waffen im Griff. Zusätzlich wurde das Spiel extrem auf einsteigerfreundlich getrimmt: Selbst der schusseligste Joystick-Pilot erledigt den ersten Kilrathi mit ein paar willkürlich abgefeuerten Lasersalven („Huch, das war's schon???"). Mit „A" wird der Autopilot eingeschaltet und der nächste Kandidat erscheint auf dem Radar. Hat man drei feindliche Kreuzer zerbröselt, kehrt man zum Carrier zurück, tankt auf und startet wieder durch. Diese Prozedur wiederholt sich so lange, bis das eigene Gefährt zu stark durchlöchert ist und mit einem dürftigen „Plop" auseinanderfällt. Immerhin werden wie in der Academy die Highscores gespeichert.

Wer braucht Armada?

Der ideale Armada-Spieler sieht in etwa so aus: Er kennt Wing Commander nur vom Hörensagen, legt also keinen gesteigerten Wert auf eine ausgefeilte Handlung. Er ist gerade vom C 64 auf den PC umgestiegen und kann von kunterbunten 256-Farben-Cockpits und -Raumschiffen nicht genug bekommen. Darüber hinaus hat er sich einen 486 DX/2 mit satten 66 MHz samt superschneller VGA-Karte gegönnt. Modem und Netzwerk sind ebenso selbstverständlich wie zwei Joysticks und ein williger Mitspieler. Wenn Sie sich in diesem Szenario irgendwo wiederfinden, sollten Sie zuschlagen. Andernfalls lohnt sich der Kauf nicht: Armada fordert zuviel Hardware und bietet zu wenig Spiel fürs Geld.

Petra Maueröder ■

Statement

„Gariott an Roberts! May-Day! May-Day! TIE Fighter ist im Anflug! Programmiert mal flink noch'n Wing Commander." So ähnlich muß es bei Origin zugegangen sein, als die ersten Infos über das neue LucasArts-Projekt durchsickerten. Bevor jetzt also einige WC-Freaks bei den Jedi-Rittern fremdgehen, schieben die Texaner vorsichtshalber den Schnellschuß Armada dazwischen. Mit diesem Machwerk hat sich Producer Chris Roberts aber keinen Gefallen getan: Armada ist nichts Halbes und nichts Ganzes. Der **Strategieteil** entspricht im Prinzip MicroProses Starlord, bietet aber bei weitem nicht den Tiefgang des Vorbilds. Der Action-Part sieht kaum besser aus: Stumpfsinn-Geballer wurde uns schon in der Academy zugemutet - noch dazu mit deutlich mehr Features. Alles, was Privateer und die Vorgänger so herausfordernd und spannend machte, hat Origin amputiert - ein Spiel ohne Story, ohne Missionen, ohne Sinn. Für Leute, die unter Kommunikationsarmut leiden, also kein Modem, Netzwerk oder einen zweiten Joystick besitzen, ist der interessanteste Teil des Spiels sowieso für die (Kilrathi-)Katz'. Origin hat beileibe genügend heiße Eisen im Feuer, als daß man sich die Finger an der wenig berauschenden Armada verbrennen müßte.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
MEM540 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
2-Spieler-Modus über Modem u. Netz

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 105,-

HERSTELLER
Origin

RANKING

Action/Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	45%	75%	75%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

CD ROM

für nur DM 19,80

20 aktuelle, spielbare Demos
30 Bugfixes
& Shareware
auf über 600 MB!

Ab 17. August im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Rings of Medusa Gold

Es ist nicht alles Gold...

In der schnellebigen Softwareszene vergehen für ein Jahr drei. Ein Spitzenspiel, das vor nicht allzu langer Zeit noch 90% bekam, würde heute vielleicht nur noch eine durchschnittliche Bewertung erhalten. Was mit einem „uralten" Klassiker passiert, an dessen Neuauflage so gut wie nichts verbessert wurde, kann man an einer Hand ausrechnen.

In dieser Sequenz ist nicht einmal mehr das Wechseln der Waffe möglich (oben).

Ja, es ist wieder einmal soweit, die Medusa ist los! Was bleibt einem als tapferem Prinzen anderes übrig, als ihr die Stirn zum Kampf zu bieten. Das war der originelle Teil der Vorgeschichte. Um die Medusa zu besiegen, muß man sieben Ringe finden und nebenbei ein paar Bösewichter niederstrecken.

Allein und verlassen, aber zumindest mit dem nötigsten Bargeld ausgestattet, beginnt das Abenteuer im Land der Burgen, Städte, Minen und Monster. Zuerst sollte man seine finanziellen Mittel etwas aufbessern, dazu stehen wieder die gewohnten Möglichkeiten zur Verfügung.

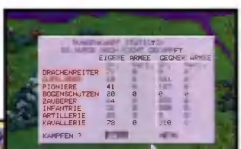
Man treibt Handel, indem man entweder mit Gespannen oder Schiffen von Stadt zu Stadt fährt. Andere ziehen es vor, ihr Vermögen gewinnbringend anzulegen und nach Minen zu suchen, während wiederum andere Robin Hood mimen und Wegelagerer ausrauben oder ganze Burgen und Städte alleine im Action-Kampf unterwerfen, um Steuern einzutreiben. Gestützt von der Macht des Geldes kann man endlich beginnen, eine größere Armee aufzustellen. Ob man nun grüne Truppen rekrutiert oder Söldner anheuert, danach sollte man seine Armee vorzüglich bewaffnen und sofort in den Kampf schicken, denn Zeit ist schließlich Geld. Die strategische Schlacht wird in Runden ausgetragen, die einzelnen Truppenarten stehen sich gegenüber und verringern sich mit jedem Mausklick, bis eine Armee flüchtet oder komplett aufgerieben ist. Dem Sieger gehört natürlich die Beute.

Beat 'em Up

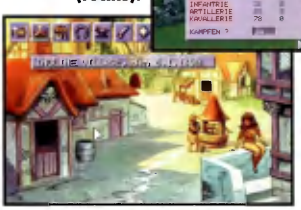
Die einzig wahre Neuerung besteht im Action-Kampf. Ähnlich jedem schlechten Prügelspiel blicken sich die beiden Kontrahenten grimmig an. Unser Held zückt dann seine magische Wunderklinge, schreitet voll Elan voran und tritt ... ins Fettnäpfchen. Selbst die beiden alternativen Waffen, Wurfbeil und Bogen, erhöhen die alles andere als beschauliche Qualität dieser Sequenz keineswegs, dafür sind die Animationsstufen zu abgehackt, die FX zu langweilig und die Auflösung der Grafik zu mies. Das wäre ja auch das erste Strategiespiel, das auch im Genre Action punkten kann.

Trotz der etwas überholten programmtechnischen Leistung wird Rings of Medusa sicherlich noch manchen in seinen Bann ziehen. An der Grafik sind leider nahezu keine Verbesserungen feststellbar, an abwechslungsreiche Animationen hat man anscheinend gar nicht gedacht. Eine ähnliche Aussage läßt sich über den Sound machen: wo andere Hersteller bei jeder Möglichkeit mit digitalisierter Sprache protzen, ertönt bei der Gold Version nur eintöniges Trällern.

Alexander Geltenpoth ■



Die teilweise anschauliche Darstellung des Vorgängers fiel komplett weg (rechts).



Über die Iconleiste lassen sich die einzelnen Lokalitäten besuchen (links).

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

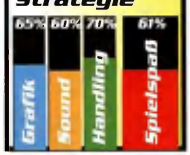
BESONDERHEITEN
Neuerung:
Action-K(r)ampf

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Starbyte

RANKING

Strategie

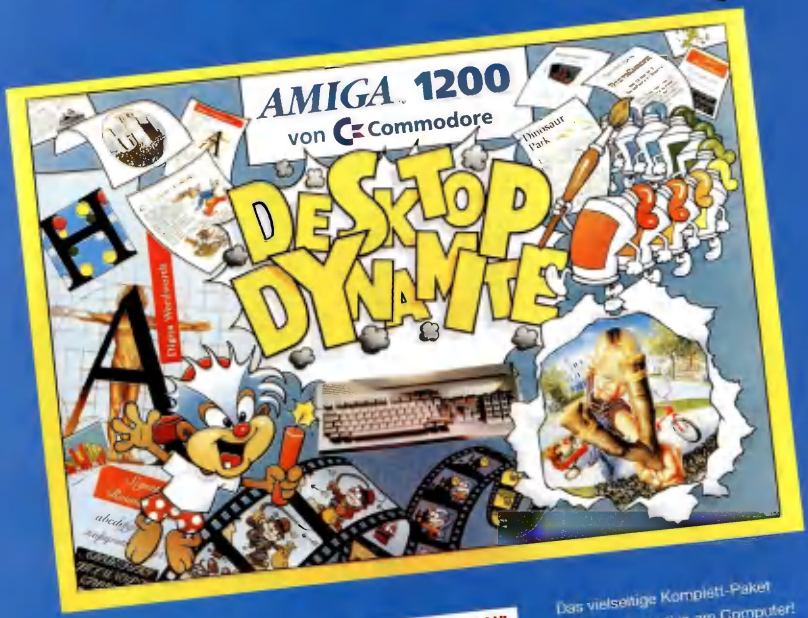


Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA 1200

DESKTOP DYNAMITE



- farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"
- textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"
- umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

Commodore

DOWN THE DRAIN

Leider präsentiert sich heute diese Rubrik - im Gegensatz zu mir - in leicht abgespeckter Form. Sollte es ein böses Omen sein, daß uns diesen Monat so wenig schlechte Spiele zugetragen wurden? Oder betrifft das Sommerloch auch die softwaretechnischen Tieffflieger? Zum Glück zeigen manche Firmen einen erstaunlichen Ehrgeiz, immer wieder mit einem ihrer Produkte hier vertreten zu sein. Vielen Dank an dieser Stelle für deren Beitrag zur Sicherung meines Arbeitsplatzes.

Natürlich besteht für Euch immer noch die Möglichkeit, mit einem der hier vorgestellten Produkte bestraft zu werden, falls Ihr es wagen solltet, Eurer Meinung zu dieser Rubrik schriftlich Ausdruck zu verleihen. Da mein Chef Red meine langen Vorreden nicht mag, sehe ich mich leider gezwungen, an dieser Stelle zu schließen.

von Rainer Rosshirt ■

Star Wars Chess

CD-ROM • Hersteller: The Software Toolworks • Preis: ca. DM 100,-

„T.S.T" bescheren uns hiermit nicht ihr erstes Schachspiel, und eigentlich finde ich es sehr schade, daß dieses Produkt hier landen mußte. Das Programm verlangt nach Windows, was mich eigentlich mißtrauisch hätte machen sollen. Aber fangen wir damit an, die positiven Seiten aufzuzählen. Man kann sich entscheiden, in welcher Sprache man spielen möchte, und ob man die Animationen lieber von der CD (schont die Platte, ist aber ätzend langsam) oder von Festplatte (schon deutlich schneller) laden möchte. Am Soundtrack gibt es während des ganzen Spiels nichts zu kritisieren. Auch an der Grafik nicht. Die Schachfiguren werden von bekannten Mitwirkenden der Star Wars-Saga dargestellt, was zwar nicht gerade der Übersichtlichkeit dient, aber wir wollen doch nicht kleinlich sein. In allerbester Battle Chess-Manier kann man nun seine Darsteller über das Schachbrett bewegen, wobei die Animationen wirklich gut gemacht sind. Dabei stoßen wir unweigerlich auf das erste Problem dieses Programmes - die Waartezeiten (ja - ist mir bekannt, daß es nur mit einem „a" geschrieben wird, aber mit zweien ist es auch schon rein optisch länger!). Hat man einen Gegner „geschlagen", kann man sich wieder über putzige Animationen freuen, wenn man es schafft, so lange zu warten und dabei wach zu bleiben. Dabei räumen die anderen Figuren das Feld und überlassen es den momentanen Hauptdarstellern als Bühne. Allerdings sind die Varianten dieses Schauspiels nicht gerade überreichlich, und man sieht sich recht schnell daran satt - was dem Spiel eigentlich seine Existenzberechtigung raubt. Fans der Filme könnten sich die Anschaffung der CD dennoch überlegen, sofern sie über viel, viel Geduld verfügen. Wer Schach spielen möchte, sollte um dieses Programm allerdings einen großen Bogen machen. Ich bin ein lausiger Schachspieler, dennoch hatte ich keine Probleme, mich auf dem Brett zu behaupten. Das gab mir zu denken. Andere Schachprogramme putzen mich immer in wenigen Zügen von der Platte! Eine Partie Briefschach mit einem menschlichen Gegner ist da wesentlich ergiebiger und geht wahrscheinlich auch noch schneller.

Die grafische Gestaltung ist recht gelungen, doch das Spiel läßt zu wünschen übrig.

Battle Chess für Arme. Star Wars Chess kann hier nicht überzeugen.

CALL AND PLAY

Lademlokale Softwarehouse
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Versandtelefon:
02803 - 1359 oder
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

PC 3,5 "

1990/94er Edition	DV	47,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Airlines	DA	67,95
Al Quadim	EV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Arcade Pool	DA	x29,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschwung Ost	DV	64,95
Award Winners 2	DA	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenerie	DV	LV.
Battletoads	DA	x59,95
Bazooka Sue	DV	x87,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	67,95
Bioforge	DV	LV.
Bloodnet	DA	x87,95

CD-Formula One-Grand Prix und David Leadbetter DA/EV nur 59,95

Bloodstone	DA	59,95
Body Blows	DA	54,95
Breakline	DA	47,95
Bundesl.M.Hattrick	DV	x89,95
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel	DV	79,95
Burning Steel 2	EV	69,95
Burning Steel 2	DV	x84,95
Burnttime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95

Pizza Connection DV 79,95

Cannon Fodder	DV	59,95
Chaos Engine	DA	x54,95
Caribian Desaster	DV	x79,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Civilization	DV	89,95
Comanche	DV	82,95
Comanche Data 2	DV	49,95
Cool Spot	DA	x54,95
Daemonsgate	DA	x54,95
Dangerous Street	DA	x47,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Delta 5	EV	x67,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dune 2	DV	59,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Empire Soccer	DV	54,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F 14 Fleet Defender	DA	94,95
Fantastic Dizzy	DV	59,95
Fantasy Empires	DV	67,95
Fire and Ice	DA	49,95
Flashback	DV	67,95
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Formula One GP	DA	89,95

PC 3,5 "

Freddy Pharkas	DV	67,95
Fury of the Furries	DA	59,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Genesia	EV	59,95
Goal	DV	39,95
Goblitins 2	DV	79,95
Goblitins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	74,95
Heimdal 2	DV	LV.
Hexx , Heresy Wizz.	DA	67,95
History Line 14-18	DV	67,95

Das schwarze Auge 2 DV x79,95

Gabriel Nights	DV	69,95
Genesia	EV	59,95
Goal	DV	39,95
Goblitins 2	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	74,95
Heimdal 2	DV	LV.
Hexx , Heresy Wizz.	DA	67,95
History Line 14-18	DV	67,95
Inca 2	DV	84,95
Incredibile Toons	DV	69,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Is Extrensis	DV	67,95
Ishar 3	DV	LV.
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95
Kingmaker	DV	67,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95

Angebote
(gültig auch in den Läden)

CD Theme Park DV je Spiel
PC Tie Fighter DA
PC Die Siedler DV
69,95
Diese drei Angebote solange Vorrat reicht

Larry 6	DV	69,95
Last Action Hero	DA	54,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Lemminge 2	DA	79,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course:		
Banff Springs	EV	44,95
Bellry Wishaw	EV	44,95
Castles Pines	EV	44,95
Firestone	EV	44,95
Innisbruck Copper	EV	44,95

CD-Hidden Below DA 67,95

Maunea Kea	EV	44,95
Pebble Beach	EV	44,95
Pinehurst	EV	44,95
Lothar Mathäus	DA	64,95
Lotus 3	DA	59,95
Mad News	DV	x79,95
Mad TV	DV	35,95
Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Orion	DA	89,95
Might&Magic 5	DV	84,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Mortal Combat	DA	49,95

1942 Pacific Air War DA 89,95

Nomad	DA	54,95
Oscar	DA	49,95
Overlord	DA	x67,95
Oxyd Magnum	DV	x47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Premier Manager 2	EV	x59,95
Prince Persia 2	DA	67,95

PC 3,5 "

Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Quarter Pole	DV	67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Railkay	DV	64,95
Ravenlooft	EV	79,95
Ravenlooft	DV	LV.
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95

Outpost DA CD-Rom 79,95

Rüsselsheim	DV	64,95
S.U.B.	DV	x66,95
Sabre Team	DV	x79,95
Sam & Max	DV	84,95
Sens.Soccer Intern.	DV	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Software Manager	DV	67,95

Subwar 2050	DV	89,95
Subwar2050 Data	DV	x54,95
Syndicate	DV	69,95
Syndicate Data	DV	36,95
T.F.X.	DV	79,95
Theme Park	DV	74,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Tie Fighter	DA	79,95
Tie Fighter	DV	LV.
Tornado + Data	DA	79,95
Tubolar Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	94,95
Unlimited Adventures	DV	79,95

FIFA Soccer DV 69,95

Ultima 8	DV	74,95
Ultima 8 Speech	DV	39,95
Victory at Sea	EV	x79,95
Wallstreet Manager	DV	79,95
Warlord 2	EV	79,95
Werewolf KA 50	DA	x67,95
Wings of Glory	DV	x87,95
Winter Olympics	DA	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World Cup USA 94	DV	59,95
X-Wing Upgradekit-		
enthält zusätzl. Data 1	DV	49,95

PC-CDRom

10 Jahre Interplay-		
10verack.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x129,95
7th Guest	DA	94,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
B.A.T. 2	DV	x79,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	84,95
Battle Isle 2 Data	DV	x49,95
Battle of Time	EV	59,95
Benenth Steel Sky	DV	x94,95
Bloodnet	DA	x87,95
Burning Steel 2	DV	LV.
Burning Steel 2	EV	67,95
Burning Steel 1 incl. Editor-		
Data Shiffe/Amerika	DV	87,95
Burntime	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95

SSN-Seawolf DV CD-Rom 79,95 PC 3,5 69,95

Comanche incl.Data 1+2 plus		
19 Bonusmissionen	DV	89,95
Core Super Games enthält-		67,95
Curse of Enchantia	DV	
Heimdal	DV	
Thunderhawk	DV	
Critical Path	DV	99,95
Cyber Race	DV	87,95
Daemonsgate	DA	69,95
Dark Sun	DV	79,95

World Cup USA CD-Rom 62,95 PC 3,5 59,95

Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Diggers	DV	67,95
DOOM Utilities	EV	39,95
Dracula Unleashed	DA	89,95
Dragon Lore	DV	x67,95
Dungeonhere	DA	77,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Beholder Trio	DV	87,95
Eye of the Storm	DV	79,95
F 1 Autorennen	DA	64,95
Fahtasy Empire	EV	67,95
Gabriel Knights	DV	79,95
Goblitins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
Hannibal+200Sharew.	DV	59,95
Hattrick(Ikaron)	DV	x87,95
History.Line 14-18	DV	59,95
Inca 1	DV	99,95
Inca 2	DV	99,95
Inferno	DA	x94,95
Innocent unt.caught	DA	59,95
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurrasic Park	DV	64,95
Kick OFF 3	DV	54,95
Kings Quest 5	DA	79,95
Kings Quest 6	DA	79,95
Labyrinth o. Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	89,95
Larry 6	DV	x67,95
Larry Collect.1 - 5	DV	x79,95
Lollypop	DA	67,95
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Chas. Advent:	DV	99,95
Indiana Jones 3 / Loom		
Maniac Mans.1/Zack/Mc Krakken		

PC-CDRom

Lukas Flight Class.:	DA	79,95
Battlehawk 1942		
Their finest Hour+Data		
Secret Wappon of the Luft-		
waffe + 4 Missionsdisketten		
Mad DocMc Cree 2	EV	LV.
Mad News	DV	x84,95
Mega Race	DV	67,95
Microcosm	DA	104,95
Might & Magic Trio	DV	87,95
Myst	DA	114,95
Nomad	DA	57,95
Outpost	DA	79,95
Outpost	DV	x79,95
Pinball Dreams Delux	DA	x74,95
Police Quest 4	DV	x79,95
Privateer incl. Operation -		
und Speech	DA	97,95
Quantum Gate	EV	99,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Rasenmähermann	DV	84,95
Ravenloft	EV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Return to Zorck	DA	79,95
Reunion	DV	x69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Rise of the Robots		LV.
Sabre Team	DA	67,95
Sam & Max	DA	84,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	89,95
Space Hulk	DV	79,95
Space Quest 1 - 5	DV	x87,95
Starlord	DV	94,95
Strike Commander incl. Operation		
und Speech	DA	84,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95
Theme Park	DV	79,95
Tie Fighter	EV	x84,95
Tornado+Mission	DA	92,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 7 Bundle	DA	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Who shot Jonny R.	EV	89,95
Winter Olympics	DA	72,95
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95

Gravis Game - Pad 45.95
Gravis Joystick Anal.Pro 77.95

Original Soundblaster Pro Stereo **179.-**
mit den Spielen
Indianapolis 500
Lemminge 1

Original Soundblaster Pro 16 BASIC **219.-**

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Education-Software

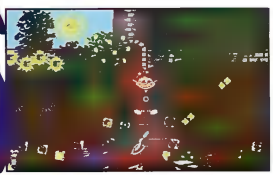
Kinder an die Macht

Computerbegeisterte Eltern kennen das: da kommt unter dem Schreibtisch plötzlich eine kleine Hand zum Vorschein und arbeitet sich zielsicher zur Tastatur vor...Patsch! Die Folgen reichen von seltsamen Buchstabenkombinationen im gerade eingegebenen Geschäftsbrief bis zum kompletten Systemabsturz. Von Herbert Aichinger

Manchmal hat man den Eindruck, daß Computer auf Kinder eine nahezu magische Anziehungskraft ausüben. Selbst die ödeste Tabellenkalkulation fasziniert, wenn man mit ein paar spontanen Mausklicks Papas mühsame Arbeit noch etwas verschönern kann - es ist immer sooo lustig, wenn er dann seinen Hut auf den Boden wirft und darauf herumtrampelt! Noch lustiger und fesselnder sind allerdings die kleinen Männchen, die Mama und Papa von Zeit zu Zeit auf dem Bildschirm herumlaufen lassen - gerne reden die lieben Eltern dann wirres Zeug von Zaubertränken, Dungeons, Extraleben, Charaktergenerierung usw. Klar, daß die Kinder mit ihrem unbändigen Forschungsdrang da auch mitmachen wollen!

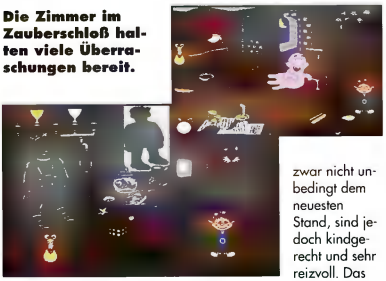
Scooters Zauberschloß

Bei diesem liebevoll gestalteten Programm aus dem Hause EA soll speziell die Lernfähigkeit von Kindern zwischen 5 und 8 Jahren geschult werden. Am PC darf man ein Schloß erforschen, das in jedem Winkel eine spaßige Überraschung bereithält. Da bringt doch ein Gespenst die Einrichtung im Zimmer des Zauberers völlig durcheinander! Indem das Kind die alte Ordnung wiederherstellt, trainiert es gleichzeitig unmerklich sein Gedächtnis. Beim



Diesen Garten kann man ganz nach eigenen Wünschen bepflanzen.

Die Zimmer im Zauberschloß halten viele Überraschungen bereit.



Angeln wird der Sinn für Formen und Farben geschult, in der Bibliothek die Tastaturbeherrschung. Im Garten kann man beim Pflanzen von Bäumen und Blumen sogar richtig kreativ werden.
Scooters Zauberschloß bietet insgesamt 25 Lernaktivitäten, die alles andere als eintönig sind und Kinder in mehreren Entwicklungsstadien ansprechen können: Einfache Aufgaben wechseln sich mit komplexeren Fragestellungen ab und werden immer wieder durch lustige Einlagen (z.B. zwei Clowns, die sich nach dem Anklicken gegenseitig mit Torten bewerfen) aufgelockert. Grafik und Sound entsprechen zwar nicht unbedingt dem neuesten Stand, sind jedoch kindgerecht und sehr reizvoll. Das Programm läßt sich so leicht bedienen, daß schon mein dreijähriger Sohn auf seinem Weg durchs Schloß nur noch wenig Unterstützung braucht.

Scooters Zauberschloß

Programm zum Training der Lernfähigkeit

Hersteller:	EA * Kids
Alter:	5 - 8 Jahre
System:	386er VGA 256 Farben HD 10 MB Maus empfohlen Soundkarte empfohlen
Besonderheiten:	Phantasievolle Ausgestaltung, breites Spektrum an Aktivitäten

Ozzies Kreativitäts-Zentrum

Wie Scooter bietet auch Ozzie eine Sammlung von Lernspielen, die Fantasie und Denkvermögen des Kindes fördern sollen. Das Drumherum ist hier jedoch etwas nüchterner ausgefallen: Bei Ozzie wird kein Schloß zur „Verpackung" der Lerninhalte aufgeboten, Ausgangspunkt für alle Aktivitäten ist stattdessen ein knallbuntes Kinderzimmer. Von dort aus gelangt man per Mausklick z. B. zum lustigen Zeichenbrett, zur Mosaik-Bastelei oder in den Wilden Westen, wo man anhand von Steckbriefen Banditen identifizieren muß. Alle Aufgaben werden im Schwierigkeitsgrad sehr behutsam gesteigert. Dabei steht in erster Linie das Gedächtnistraining im Vordergrund. So kann man im Wilden Westen die Gesichter der Steckbrief-Schurken am Anfang nach einer dauernd sichtbaren Vorlage „nachbauen", am Schluß bleibt man nach einem kurzen Blick auf die Vorlage ganz auf sein Erinnerungsvermögen gestellt. Mit einer guten Option wartet

Mosaik-Spiele in verschiedenen Schwierigkeitsgraden...

tasievollen Ausgestaltung und zum anderen, weil Scooter nicht so sehr mit dem „pädagogischen Zeigefinger" wedelt...

der Mosaik-Teil auf: Kinder können hier zwar ebenfalls nach Vorlagen arbeiten, haben aber darüber hinaus auch die Möglichkeit des völlig freien Gestaltens. Eltern, die für ihre Sprößlinge eigene Mosaikaufgaben erstellen wollen, drücken einfach den „Geheimschlüssel" F9 und gelangen so in einen Gestaltungsbildschirm. Insgesamt kommt Ozzie sehr viel „traditioneller" daher als Scooter. Die einzelnen Lernspiele, die sich in ihrer Grundstruktur oft recht ähnlich sind, werden - von der Sprachausgabe einmal abgesehen - ohne überflüssigen Schnickschnack präsentiert. Sicherlich können Kinder an Ozzie lange Freude haben, aber Scooters Zauberschloß wirkt dennoch reizvoller - zum einen wegen der phan-

Ozzies Kreativitäts-Zentrum

Programm zur Förderung des kreativen Denkens

Hersteller:	SCOPS Software
Alter:	5 - 10 Jahre
System:	286er VGA 256 Farben HD 1,5 MB Maus empfohlen Soundblaster und kompatible
Besonderheiten:	Sprachausgabe, kann auch von Diskette gespielt werden

Verhexte Stadt

Auf dem Cover ist die Rede von einem „Computerspiel mit einem vollkommen neuen Konzept - man muß es einfach einmal spielen!" Sollte die grüne Hexe auch die Disketten des Testexemplars verhext haben? Nach einem halbwegs brauchbaren Intro bekommen die Kinder lieblos bis schlampig gestaltete Grafiken vorgesetzt, in denen ihnen nur wenige Handlungsmöglichkeiten geboten werden. Die Phantasie bleibt dabei weitgehend auf der Strecke.

Von „stundenlangem, motivierendem Spiel und Spaß" kann eigentlich nicht die Rede sein, so sollte man unsere Kinder nicht unterschätzen! Wahrscheinlich zieht sich für viele computererprobte Kids der Spielspaß nur unwesentlich länger hin als die Installation dieses überflüssigen Programms!

Derart lieblose Grafiken sind auch für Kinder eine Zumutung!

Verhexte Stadt

Adventure

Hersteller:	SCOPS Software
Alter:	5 - 7 Jahre
System:	386er VGA 256 Farben HD 13 MB Maus empfohlen Soundblaster und kompatible
Besonderheiten:	Sprachausgabe, zu geringe Spieltiefe

Peter Pan - Ein Mal-Abenteuer

Dieses Programm, das in Anlehnung an J. M. Barries berühmte Geschichte als Kinder-Adventure konzipiert wurde, erfordert von den Kindern bereits erste Leseerfahrungen. Wie in einem „richtigen" Adventure werden hier nämlich der Wortlaut von Unterhaltungen und Kommentare als Texte auf dem Bildschirm ausgegeben.

Der Spieler muß Peter Pan dabei helfen, die von Captain Hook entführte Tiger-Lily zu befreien. Unterstützt wird er dabei von den „Farbkasten-Freunden", die für knifflige Situationen stets mehrere ebenso witzige wie unerwartete Lösungen bereithalten: Wenn man ein kräftiges Tier braucht, läßt man sich von Dora Dose nullkommanix einen Bären sprühen, will man Peter Pan aufwecken, radiert man ihm mit Tommy Flupp einfach das Bett unter dem Rücken weg! Durch Anklicken von Sandra Sanduhr erhält man die Möglichkeit, ein und dieselbe Szene nacheinander mit verschiedenen Lösungsansätzen durchzuspielen - damit bleibt Peter Pan auch nach dem ersten Durchgang noch für einige Zeit interessant. Akzeptable Grafik und lustige Soundeffekte tragen ihren Teil zum Spielspaß bei.

Mit Peter Pan lernen die Kinder, daß es eine ganze Reihe von Möglichkeiten geben kann, ein Problem anzupacken, und daß sich Teamarbeit auszahlt - eine lobenswerte Message in unserer ego-betonten Zeit!

Peter Pan - Ein Mal-Abenteuer

Adventure, inspiriert durch die Phantasie des Kindes

Hersteller:	EA " Kids
Alter:	5 - 9 Jahre
System:	386er VGA 256 Farben HD 10 MB Maus empfohlen Soundkarte empfohlen
Besonderheiten:	liebevoll gemachtes Kinder-Adventure, relativ geringe Spieltiefe

Die Farbkastenfreunde helfen Peter bei Problemen...

BiFi Roll - Action in Hollywood

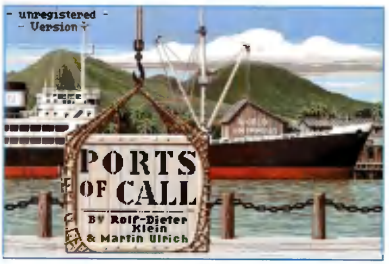
Ferienlager

Im Bereich der Werbespiele untermauert Art Department auf eindrucksvolle Weise die eigene Kompetenz. In einem weiteren Auftrag eines wohlbekannten Snackherstellers gipfelt die bislang gefundene Qualität absatzunterstützender Programme.

Doch vorweg ein Wort zum Inhalt: Die Schulferien sind vorüber, und man trifft sich im In-Cafe zum netten Plausch. Bei einem Eiskaffee kommt man über die jeweiligen Ferienjobs ins Gespräch, und so bleibt es auch dem bislang passiven Spieler nicht erspart, zu berichten. Plötzlich vermengt sich Erzählung mit Handlung und man erlebt Vergangenes neu. Als Radkurierdienstfahrer, der den Auftrag hat, ein neues Drehbuch in die Filmstudios zu bringen, sieht man sich mächtigen Problemen gegenüber. Wo auf dem Set findet man den Regisseur? So gilt es, die Drehorte von Star Trek, Aliens, Indiana Jones und einigen bekannten Serien zu durchforsten. Um nicht gänzlich die Mißgunst der gestörten Schauspieler auf sich zu ziehen, übernimmt man hilfsbereiterweise die eine oder andere, zunächst ganz einfache Gefälligkeit - ein überwiegend dummer Fehler! Zähne zusammenbeißen, Denkzellen aktivieren und durch. - Wie lange letztendlich die gespannt lauschenden Freunde der nervenzerfetzenden Geschichte zuhören müssen, liegt

am eigenen Geschick.
Viel Witz und Liebe zum Detail wurden in die Gestaltung dieses Programmes gelegt, und so wundert es nicht, daß das erfahrene Programmierteam ein erstklassiges Adventure abliefern konnte. Besonders ansprechend sind die Grafiken der Studios, gibt es doch fast keinen Raum, in dem man sich nicht wie vor dem eigenen Fernseher zur besten Serienzeit fühlt. Die dazu, zwecks Copyright, leicht geänderten Namen und Kommentare tragen zur absoluten Belustigung bei. Kaum erwähnenswert, daß Grafik und Animation an sich ohnehin optimal gelöst sind. Auch die Bedienungsleiste am unteren Bildschirmrand ist übersichtlich und einfachst zu bedienen. Alle Funktionen oder Objekte auf dem Schirm lassen sich per Maus auswählen. Bei Dialogen zwischen den Akteuren steht immer eine Vielzahl von möglichen Fragen oder Antworten zur Auswahl parat. Leider kann man dabei nicht allzuviel verkehrt machen, und so wird man nicht wie bei Das schwarze Auge 2 bei mehreren falschen Antworten vom Gegner eingeäschert, sondern hat immer die Möglichkeit, das Gespräch vernünftig fortzusetzen. Ob am Ende das Drehbuch für den BiFi-Werbespot ankommt und dieser dann noch gedreht wird, wird nicht verraten (irgendeiner muß das Adventure schon mal gelöst haben, denn den TV-Sendern liegt das fertige Tape bereits vor).
Das komplett in Deutsch geschriebene Programm ist - wie bei Werbespielen üblich - voll spielbar und für jede Altersgruppe ein anspruchsvoller und gewaltfreier Zeitvertreib.

Nur wenige Werbespiele erreichen die Qualität von BiFi Roll. Daß man den Untertitel Action in Hollywood ernstnehmen sollte, beweist das linke Bild.

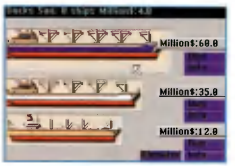


Ports of Call

Altes neu entdeckt!

Lange haben wir auf so was gewartet. Ports of Call ist, außer einer guten Wirtschaftssimulation, ein ehemaliges Vollwertprodukt des letzten Jahrzehnts (vor allem auf dem AMIGA). Jetzt kommt das Programm etwas aufgepeppt mit VGA-Grafiken als Shareware-produkt mit einer Lowcost-Registrierungsgebühr von nur DM 30.- auf den Markt. Prinzipiell eine Spitzenidee, solche Programme, die bei Herstellern im Keller vergammeln, als Shareware-produkt nach einigen Jahren zu Niedrigpreisen zu verkaufen. Mit lächerlichen vier Millionen Dollar beginnt man seine Karriere als Reedereibesitzer - ja, am Anfangskapital liegt es, daß so wenig Leute im richtigen Leben auf diese Idee kommen. Hat man sich für seinen Heimathafen irgendwo auf dem Globus entschieden, steht man erstmals vor dem Nichts. Die großen Häfen bieten volle Auftragsbücher, und so kann man sich zwischen schlecht bezahlten Rohstofflieferungen und überbezahlten Waffen-Terminlieferungen einen geeigneten Auftrag heraussuchen. Übernehmen sollte man sich nicht, denn Strafen für gebrochene Verträge sind drakonisch. Tiefe Löcher in die Kapitaldecke reißen auch Reparaturen, Lotsenstreiks, Kanalgebühren und Beschädigungen beim manuellen Einparken ins Hafenbecken.

Sehr unterhaltsam ist der Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig die Weltmeere unsicher machen können. Im Gegensatz zu anderen Programmen treten hier für die Spieler keine zu lästigen Wartezeiten auf, da immer derjenige am Zug ist, dessen Boot gerade einen Hafen erreicht oder in Seenot gerät. Viele weitere Optionen, inkl. eingebaute Actionsequenzen, die nicht alle aufgezählt werden können, geben diesem Spiel seinen besonderen Reiz. Bei der Erstveröffentlichung war dieses Programm ein Erfolg, und jetzt als Shareware, bei der ein Zeitlimit die Spieldauer beschränkt, kann dieses Programm locker gleichartige Handelssimulationen übertreffen.



PC-HIGHLIGHTS 9/94
Alles
3,5 Zoll
HD Disks
Screenshot: UFO von Microprose
Sharewarespiele
157 HOCUS POCUS
158 PORTS OF CALL
159 ACTION IN HOLLYWOOD
160 TRAFFIC DEPARTMENT
161 LASER LIGHT
162 WARI
Utilities
1001 QUICKMENU 1.07
1002 C-MENÜ V4.0
Spiele-Zubehör
907 NEUE EPISODE (6)
908 NEUE EPISODE (7)
909 SINGLE LEVELS
Vollversionen & CD's
Vollversionen auf Disk
RAPTOR 59.-
XARGON EPIC 69.-
BREAK IN 29.-
R.U.L.E. 39.-
DUKE NUKEM II 59.-
HALLOWEEN H. 59.-
EPIC PINBALL 79.-
Top-Shareware auf CD
GAMES CD 9 19.80
NIGHT OWL 11 29.95
NIGHT OWL 12 59.95
NIGHT OWL'S GAMES 49.95
TOP 1000 SHARE. 29.95
MONATS CD AUS. 29.95
HOCUS POCUS CD 9.95
BESTELLTELEFON
0911 - 35 53 53
FAX AN: 0911 - 35 53 57
ODER
COUPON
AN: ASTAT Media GmbH
PC-Sharegames
Kobergerstrasse 41
90408 Nürnberg
Alle 6 vorgestellten Sharewarespiele 14.95 DM
LEVELDISKS zu ID's Prg. 14.95 DM
Alle 2 vorgestellten Utilities 7.95 DM
ALL IN ONE :
Alle vorgestellten Spiele & Utilities & Levels zum lächerlichen Preis von : 24.95 DM
zzgl. 4DM Porto (bzw. 10DM bei Nachnahme) je Sendung (Ausland: BAR + 10DM Porto)
Diskette (einzeln 5.- / Titel)
Adresse (Kundennummer)
Bankeinzug Nachnahme BAR/Scheck
BLZ Bank
Konto Unterschrift
BESTELLTELEFON für ÖSTERREICH 06222/83795-0 Oberwalder Str. 14 A-5101 Bergheim

Traffic Department

Verkehrsministerium

Auf einem fernen Planeten, dessen Wasserreserven erschöpft sind, lebt die Bevölkerung im Jahr 2192 in Angst und Schrecken vor plündernden, gut organisierten Banden. Das Ganze erinnert, abgesehen von der Hintergrundmusik, die eindeutig nicht von Tina Turner stammt, doch sehr an das Mad Max-Szenario. Die Polizei hat die Aufgabe, in futuristischen, aber extrem sparsamen Modellen von Kampfwagen die Eindringlinge in der Stadt zu eliminieren. Leider kommen diese nicht gerade mit Spielzeugautos, und so gilt das Prinzip: nur der Schnellere und Wendigere überlebt im Labyrinth der Stadt. Mit einem Auge auf dem Radar versucht man mit dem anderen auf dem Schirm dem Recht zum Sieg zu verhelfen. Ein grafisch aufwendig umsponnenes Spektakel, bei dem mit verführerischer Grafik nicht gespart wird. Das Spiel an sich zeigt sich im Standardmodus für die allseits beliebte VGA-Karte. Schnelles Scrolling und umherflitzende Gegner zeugen von einer sauberen Programmierung. Auch die musikalische Untermalung sowie Soundeffekte und digitalisierte Ausgaben gehören dazu. Doch leider - wie bei so vielen schönen Sachen - hat dieses Ballerspiel in der vorliegenden Version einen kleinen Haken. Die Steuerung ist salopp gesagt bescheiden. Entgegen aller auf dem Markt befindlichen Programme wird hier der Joystick eigenwillig belegt. Richtungsänderungen sind nur im 90 Grad-Winkel möglich - je nachdem in welche Richtung man fährt, ist die Steuerung eine andere. Vielleicht nur eine Gewöhnungsangelegenheit? Fazit: Dieses sehr aufwendige Programm hätte alle Voraussetzungen gehabt, ein Sharewarehit zu werden. Um sicherzugehen, inwieweit man sich für Traffic Department begeistern kann, sollte man, und das ist ja auch der Sinn von Shareware, selbst eine Testrunde drehen.

Wari

Strategie-Spaß aus Afrika

Wer denkt, anspruchsvolle Brett- und Strategiespiele kommen immer aus Asien oder Europa, sollte umdenken. Wari ist ein niveauvolles, uraltes Strategiespiel und stammt aus dem fernen Afrika. Ein Vergleich mit Schach ist zwar etwas übertrieben, doch auch bei Wari zeichnet den guten Spieler ein Viele-Züge-im-voraus-denken-Spielverhalten aus. Wari ist ein Computerspiel für zwei Personen, das man aber auch gegen die Intelligenzbestie, den Computer, spielen kann.

Das Spielprinzip ist relativ einfach. Jeder der Spieler hat sechs Schalen, Häuser genannt, in denen sich zu Beginn vier Steine befinden. Ziel des Spieles ist es natürlich, die Mehrheit der Steine zu erlangen und somit zu gewinnen. Um nicht schon von Anfang an zu mogeln, bekommen beide Spieler die gleiche Anzahl von Murmeln, und es gilt im Laufe des Spieles, dem Gegner die eine oder andere abzunehmen. Fast genauso gemein wie Schach. Wenn ein Spieler 25 Steine oder mehr sein eigen nennt, hat er das Spiel gewonnen. Die Regeln von Wari sind in wenigen Minuten erlernt, ein Könner zu werden erfordert allerdings viel Spielpraxis.

Wari ist ein gut gemachtes Spiel mit schönen Animationen und einem angenehmen Sound. Erwähnenswert ist noch, daß es sich um eine deutschsprachige Version handelt. In der Shareware-Version ist der stärkste Computergegner, der Elefant, nicht spielbar. Die Registriergebühr beträgt DM 39.-

Hocus Pocus

Der Zauberlehrling

Hat der alte Hexenmeister sich doch einmal wegbegeben und nun sollen seine Geister auch nach meinem Willen leben (Goethe)!

Ja, wahrscheinlich entstand dieses Gedicht genauso im Hinblick auf dieses neue Spiel von Apogee, wie Leonardo einst das erste Fluggerät als Red Bull-Dose zeichnete! Aber zurück zum eigentlichen Helden. Unser Jungzauberer, der seit Jahren dem Studium der Magie verfallen ist, will nun endgültig in den Kreis der Altmeister aufgenommen werden. Trotzig versucht er dies durchzusetzen und erhält zum Glück auch eine Aufnahmeprüfung. In einer unwirklichen Welt gilt es, die Katakomben zu durchstreifen und auf der Suche nach Perfektion alle Gefahren zu meistern. Der ausgesetzte Lohn ist das Leben seiner zukünftigen Braut, die zur Motivationssteigerung an einen geheimen Ort verschleppt wurde. Wichtigste Beschäftigung ist das Aufspüren von magischen Kristallen, die verbrauchte Energien zurückgeben. Eigentlich eine nette Beschäftigung - durch Höhlen laufen und Juwelen sammeln... Doch der Prüfungsausschuß sorgt für allerlei unangenehme Gegner, die oftmals überraschend aus dem Nichts entstehen. Apogee - schon immer ein Garant für gute Grafik, vielseitige Menüs, unterhaltsamen Sound und saubere Animation - bleibt auch diesmal nicht hinter dem selbst gesetzten Standard zurück. Verbesserungen im Vergleich zu Halloween Harry finden sich vor allem in der Hintergrundgrafik, die hier eigentlich erstmalig als gelungen bezeichnet werden darf und dennoch keine Abstriche am Scrolling oder Sprite-Movement fordert. Als typisches Jump & Run wurde hier die Story mitreißend verpackt. Auch Hocus Pocus ist in altbewährter Tradition in mehrere Episoden aufgeteilt, bei der die Shareware-Version nur die erste zum Spielen freigibt. Alles weitere ist der Vollversion mit vier Episoden vorbehalten, die es für voraussichtlich DM 59.- zu kaufen geben wird. Über Kompatibilität muß man sich ab einem 386er mit 2MB Speicher und VGA Karte keine Sorgen machen. Mehrere Soundkarten, Joysticks, Tastatur und ähnliches werden unterstützt.

Super Shareware-Spielepakete

❐ **Hugo-Paket:**
Alle 3 Teile des Shareware Adventure-Klassikers
❐ **Robot-Paket:**
Alle 4 Robot Adventures
❐ **Breakout-Paket:** BipBop Aquanoid, Bananoid
❐ **Lemmings-Demo-Paket:** Vier (!) Lemmings-Demos
Jedes Paket für nur
DM 5,95

PC-Games Spiele-Paket
Nur solange der Vorrat reicht: Alle Shareware-Spiele dieser PCGames gibt' s bei uns in einem Paket für nur
DM 14,95

❐ **Tetris-Paket:** Frac, Columns Super Tetris, Quattris, Nyet II, EGAINT, T3tris und natürlich Tetris
❐ **Windows-Tetris-Paket:** Tetwin, Hex Tetris, Wintet, Tetris for Windows, Klotz und Columns
❐ **Mahjongg-Paket:** Hai-Shang, China, Mahjongg
Jedes Paket für nur
DM 5,95

❐ **Commander Keen:**
Alle 4 Shareware-Teile des Jump&Run Klassikers
❐ **Action-Paket 1:** Xyphr, Overkill, Starfire, Nightraid
❐ **Action-Paket 2:** Phylox, Galactix, Ninja Rabbits
❐ **Flipper-Paket:** Spider-Pinball, Willi's Pinball, Epic-Pinball, Moraff' s Pinball
Jedes Paket für nur:
DM 5,95

❐ **Karten-Paket:**
Solitaire Suite, PrefClub, Mau Master, PC-Skat, Simple Pleasures
für nur
DM 5,95
❐ **Freeware Paket:**
16 tolle Freeware-Spiele zum abgefahrenen Preis von nur
DM 19,95

❐ **Jump&Run-Paket 1:**
Bio Menace, Crystal Caves, Secret Agent Man
❐ **Jump&Run-Paket 2:**
Gate World, Jetpack, Baron Baldric
❐ **Win Adventure Paket:**
The Palace of deceit, Dare to dream
Jedes Paket für nur
DM 5,95

Bestellannahme
Telefon: (0211) 3 84 05 64
Telefax: (0211) 3 84 05 68
J. Henseler
Postfach 10 28 18
40019 Düsseldorf

Sämtliche **Pakete** sind nur auf 3½ "-Disketten erhältlich. Die Versandkosten betragen **pro Bestellung:** DM 4,– **bei Vorkasse** (Scheck oder Bargeld), DM 10,– bei Nachnahme. **Wer** noch **mehr wissen** will: Unseren **Katalog**, mit jeder Menge ausführlich beschriebener Shareware-Spiele, gibt' s für DM 5,– (Briefmarken, Scheck, Banknoten, Gold).

MAD DATA

Laser Light

Whip it Up!

Ein Laser, jede Menge Spiegel und Ziele, die mit dem Laser getroffen werden müssen: brandneu ist diese Spielidee nicht, aber welche Spielidee ist das schon. Diese Umsetzung ist jedenfalls eine der schönsten dieser Art. Dem Spieler steht ein Laser zur Verfügung, mit dem er bestimmte Ziele treffen muß. Diese Ziele können selbstverständlich nicht auf dem direkten Wege getroffen werden, sondern nur über Umwege. Hierzu stehen vor allem Spiegel zur Verfügung, die den Laserstrahl reflektieren, und zwar gemäß dem physikalischen Gesetz: Einfallswinkel = Ausfallswinkel. Es wäre natürlich auf Dauer etwas langweilig, müßten auf einem Spielfeld nur Spiegel positioniert werden. Das Autoren-Team namens Pixel Painters hat sich aber einiges einfallen lassen, um Laser Light zu einem richtigen Tüftelspiel zu machen. Da wären z. B. Spalter, die den Laser in zwei Strahlen aufteilen, Holzblöcke, durch die der Laserstrahl nur langsam hindurchdringen kann, und jede Menge Mauern, die dem Laserstrahl im Weg stehen. Außerdem wird auf Zeit gespielt, d. h., wenn der Timer abgelaufen ist, schießt der Laser von selbst, was dann meist mit einer verlorenen Runde endet.

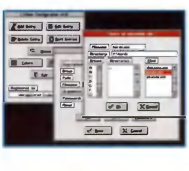
Laser Light ist ein prima Denkspiel mit einer schönen Grafik. Die Vollversion bietet 80 weitere Level (Shareware-Version: 20 Level) und neue Hindernisse wie z. B. Gravitationsfelder und Atombomben. Die Registrierung ist mit ca. 29.- DM erstaunlich günstig.

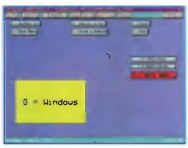
Ordnung unter DOS

Lächerlich, werden sich die meisten denken. Ohne Icons und grafische Oberfläche, bei der nur startbare Dateien angezeigt werden, nichts zu machen. Richtig! Daher wollen wir zwei extrem flexible, komfortable und bedienerfreundliche Menüprogramme unter DOS vorstellen, die nach einmaliger Konfiguration, das lästige Pfadgespringe und die EXE-Suche überflüssig machen. Im privaten Bereich ein Hilfsmittel, um die Vielzahl der legalen Programme auf der Platte in den Griff zu bekommen, auf jedem Arbeitsplatz im Büro eine unglaubliche Arbeitserleichterung und Hilfe für alle ungeübten Büroangestellten, um schnell und sicher in Word und nicht bei Tetris zu landen!

C-Menü 4

Als erstes haben wir mit C-Menü ein Produkt für alle Windows-Anhänger. In Form und Funktion dem Programmanager von Microsoft angepaßt, wird hier mit Verzeichnisstrukturen und Ordnern gearbeitet. Diese Struktur kann der Anwender selbstverständlich selbst erstellen und ist in keiner Weise an vorhandene physikalische Plattenaufteilungen gebunden. So ist es problemlos möglich, einen Ordner für Spiele, Anwendungen und Utilities anzulegen und dort alle Startfiles der jeweiligen Programme zu hinterlegen. Durch mausgesteuerte Menüs und übersichtlichste Bildaufteilung fühlt man sich schon nach kürzester Zeit wohl und kann sofort professionelle Ergebnisse für das karge Dos erzielen. Prädikat: Sehr gut!





Quickmenü

Von der Funktion gleichwertig ist ein konzeptionell anderes Produkt. Im Quickmenü kann man mit Hilfe eines integrierten Editors eine oder mehrere Seiten von Knöpfchen (Buttons) zusammenstellen. Hier reicht dann das Anwählen mit der Maus zum Programmstart. In der Gestaltung kaum begrenzt, sind Farben, Zeichensatz, Größe und Aussehen der Oberfläche frei wählbar. Wer will, kann Programmgruppen optisch zusammenordnen, indem er z.B. alle Spiele auf der rechten Seite anordnet oder eine Extra-Seite nur für Spiele definiert, die man über den Knopf Games erreicht. Als angenehmer Zusatz sei noch erwähnt: Quickmenü verfügt über kleine Zusatzfunktionen für Kalender und Taschenrechner. Beide Produkte sind ein hervorragendes Mittel, um sich das Leben mit und gegen den Computer zu vereinfachen. Erst nach einem Test der voll funktionsfähigen Shareware weiß man, wie nützlich Menüoberflächen sind. Die Vollversionen der Produkte liegen zwischen 29$ für C-Menü und 50$ für Quickmenü.

Programmierwettbewerb

Auf ein Wort:

Wir wissen alle, die Post streikte den ganzen Juni über! Um fair zu bleiben, haben wir selbstverständlich den Abgabetermin um **zwei Wochen verlängert** und werden somit erst in der nächsten Ausgabe den Sieger bekanntgegeben. Also, noch haben Sie die Chance zu gewinnen!

mediaplex

Die CD-ROM Profis

Die 6 von Plex!

Unser neu entwickeltes, **deutsches Menüsystem** ermöglicht schnellen und bequemen Zugriff auf die enorme Datenvielfalt unserer Freeware- und Shareware-Sammlungen. Das Menüsystem läuft direkt von der CD und enthält alle wichtigen Funktionen wie: Verzeichnis anlegen, Dateien kopieren, Dateien starten, drucken etc.. Benutzungsoberfläche in erprobter Fenstertechnik, mit Tastatur und Maussteuerung.

Alle wichtigen Dateien, Treiber, Patches, Programme, Tricks, Informationen, Hilfsprogramme und Tools in 25 Kategorien sortiert und ausführlich beschrieben. 2.500 Programme in 580 MB. Menü- und Programmbeschreibung komplett in deutsch.

Praktisch und vielseitig !

69,95 DM*

Im Reich der Sinne. 1000 neue Bilder, Soundformat für Fotoliebhaber. Integrierter Bildbetrachter mit Zoomfunktion. 4000 Soundarchiv. Großer redaktioneller Teil zum Thema DTP, Multimedia & PC. Menü- und Programmbeschreibung komplett in deutsch.

Kunst, Ästhetik, Spaß und Technik komplett !

69,95 DM*

Doppel-Werkzeugkiste. 2 CD's mit erkzeugen für DOS & WINDOWS. 7500 Programme in ca. 1 GB. Mit unserem Menüsystem, wie ein Spaziergang durch einen gut sortierten Heimwerkermarkt. Menü- und Programmbeschreibung komplett in deutsch.

Eine helle Freude für den Heimwerker !

69,95 DM*

Absolut an den Rest der Welt. Zwei lowdeft in deutsch vollinstallierte Mailboxprogramme. Direkter Zugriff auf den Datenbestand der CD. Neues Menüsystem. Thema DFÜ. Menü- und Programmbeschreibung komplett in deutsch.

In diesem Umfang einzigartig in Deutschland !

69,95 DM*

2000 Programme mit vielen Neuheiten aus den Bereichen, Personal-, Lager-, Artikelverwaltungen sowie Buchführung, Tabellenkalkulationen, Charts, Kassen- und Spesenabrechnungen, etc. Übersichtlich und mit kaufmännischer Sorgfalt in 66 Kategorien sortiert. Menü- und Programmbeschreibung komplett in deutsch.

PC-SHOPPING 6.94. Empfehlung der Redaktion.

Nie mehr einsam. Super !

69,95 DM*

Mehr als 400 Super-Spiele. Top Spaß und Unterhaltung. Der Knüller !

1.500 Tips, Tricks, Trainer und Cheats. Unendliche Leben und Energien. Lovefaches, geheime Entwicklungs-Insignien, kinderleichte Suchfunktionen. Komplett in deutsch.

Endlich ! Hurra der Spiele.

69,95 DM*

Büro, Büro, wirklich alles was man braucht.

69,95 DM*

In den Racks von Plex!

Bei Ihrem Fachhändler!

*unverbindliche Preisempfehlung

Mediaplex CD-ROM Software GmbH
Dieselstraße 5
61476 Kronberg / Ts
Tel. 0 61 73 / 93 59 - 0
Fax. 0 61 73 / 93 59 - 59

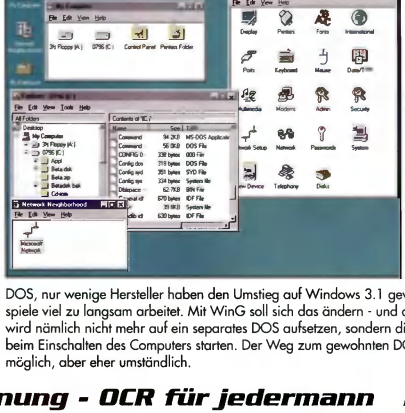
24 Std. Voice-Mail Info-Line: 0 61 73 / 93 59 - 81

Support Mailbox: 0 61 73 / 93 59 35 (6 Lines) ISDN: 0 61 73 / 93 59 33

Moderne Küche

Die Serie von Kochbüchern für den PC erweitert Boeder um Titel zur französischen und amerikanischen Küche. Jeweils ca. 130 Rezepte lassen sich - teils mit Bildern versehen - alphabetisch oder nach Kategorien sortiert abrufen. Auf Wunsch stellt die Software auch den Einkaufszettel zusammen und rechnet dabei gleich die benötigten Mengen für die gewünschte Zahl von Portionen aus. Wie die bisherigen Titel kosten auch die beiden neuen Kochbücher auf Diskette jeweils 29,95 Mark.

Info: Boeder Software GmbH, Klenzestraße 1-3, 85737 Ismaning, Telefon (089) 96 24 03-0



Chicago auch für Spiele!

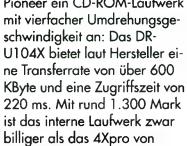
Anfang Juni begann die heiße Phase des Chicago-Beta-Tests: über 20.000 Entwickler und Anwender weltweit sollen den Windows-Nachfolger, der Ende dieses Jahres veröffentlicht werden soll, auf Herz und Nieren testen. Ein für Spielefreaks wichtiger neuer Teil von Chicago ist WinG, eine speziell auf Spiele optimierte Grafikbibliothek. Heute laufen die meisten Spiele noch unter DOS, nur wenige Hersteller haben den Umstieg auf Windows 3.1 gewagt, das gerade für Actionspiele viel zu langsam arbeitet. Mit WinG soll sich das ändern - und das ist gut so: Windows 4.0 wird nämlich nicht mehr auf ein separates DOS aufsetzen, sondern direkt als eigenes Betriebssystem beim Einschalten des Computers starten. Der Weg zum gewohnten DOS-Prompt ist zwar weiterhin möglich, aber eher umständlich.

Schrifterkennung - OCR für jedermann

Nur 399 Mark kostet TextBridge 2.0, eine neue Software zur Texterkennung (OCR). Der Clou: Bei den meisten Vorlagen übertrifft das preiswerte Programm die Erkennungsqualität selbst teurer Profi-Produkte wie OmniPage Professional. Die wichtigsten Scanner werden direkt unterstützt, exotische Modelle lassen sich über einen TWAIN-Treiber ansteuern. Bevor der erkannte Text in ein Textverarbeitungsprogramm übernommen oder in einem der zahlreichen Dateiformate gespeichert wird, nimmt TextBridge auf Wunsch eine Rechtschreibprüfung vor.

Info: CCS GmbH Süd, Hauptstraße 25, 73087 Bad Boll, Telefon (07164) 12041

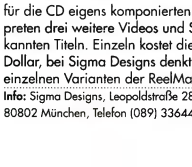
Pioneer 104X



Nach NEC bietet jetzt auch Pioneer ein CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit an: Das DR-U104X bietet laut Hersteller eine Transferrate von über 600 KByte und eine Zugriffszeit von 220 ms. Mit rund 1.300 Mark ist das interne Laufwerk zwar billiger als das 4Xpro von NEC, aber immer noch spürbar teurer als herkömmliche Double Speed-Laufwerke.

Info: Pioneer Electronics Deutschland, Hanns-Martin-Schleyer-Straße 35, 47877 Willich, Telefon (02154) 913-0

Futter für die ReelMagic



Sage und schreibe zwanzig neue MPEG-Titel für die ReelMagic hat Sigma Designs im Juni im Rahmen der Consumer Electronics Show in Chicago angekündigt, darunter Space Ace von ReadySoft, Conspiracy von Virgin Games und Lord of the Rings von Interplay. Auch die ersten beiden Titel aus dem Schmuddel-Metier sind dabei - warten wir ab, ob Titel wie Man Enough und California Girls wenigstens aus technischer Sicht überzeugen können.

Neu vorgestellt wurde auch die erste interaktive Musik-Video-CD im MPEG-Format: Prince Interactive bietet neben einem neuen, für die CD eigens komponierten Song des gleichnamigen Interpreten drei weitere Videos und Samples von mehr als fünfzig bekannten Titeln. Einzeln kostet die CD in den USA knapp 60 Dollar, bei Sigma Designs denkt man auch über ein Bundling mit einzelnen Varianten der ReelMagic nach.

Info: Sigma Designs, Leopoldstraße 28a/II, 80802 München, Telefon (089) 336443

MiniDisk DATA zum Mitnehmen

Nach der allgemeinen Ankündigung der MiniDisk DATA im Rahmen der CeBIT präsentierte Sony jetzt ein erstes konkretes Produkt: Das Portable MD Data Drive ähnelt in Größe und Design dem bekannten Audio-Minidisk-Player, speichert auf 2,5 Zoll großen Medien 140 MByte Daten und kann unterwegs über Batterien mit Strom versorgt werden. Ähnlich wie die meisten CD-ROM-Laufwerke auch Audio-CDs abspielen können, soll Sonys MD-Data-Player auch als Audio-Minidisk zu gebrauchen sein. Außerdem kündigte Sony im Rahmen der PC Expo Ende Juni zwei neue CD-ROM-Laufwerke an, eines mit SCSI- und eines mit ATAPI-Schnittstelle. Geplant ist darüber hinaus ein portables, batteriebetriebenes CD-ROM-Laufwerk, das in der zweiten Jahreshälfte auf den Markt kommen soll.

Info: Sony Deutschland GmbH, Hugo-Eckener-Straße 20, 50829 Köln, Telefon (0221) 5966-0

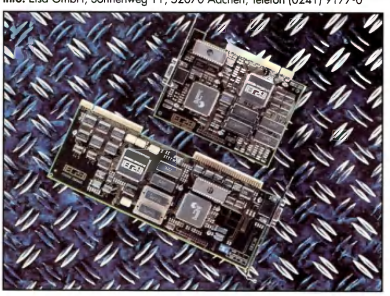
Kurzmeldungen

Rechtzeitig zu Weihnachten will **Compaq** ein neues Modell der Multimedia-PC-Serie Presario vorstellen. Neben CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte wird die neue Maschine auch eine TV-Karte enthalten, über die man auf dem Computer-Bildschirm fernsehen kann. Sensationell auch der Preis: In den USA soll das neue Modell weniger als 1000 Dollar kosten. ••• Wer sofort mehr Leistung will, sollte Direktanbieter **Dell** im Auge behalten: In den USA wurde kürzlich ein Pentium-System für exakt 1999 US-Dollar präsentiert. Für diesen Preis bekommt man neben einem 60-MHz-Pentium eine 340 MByte-Festplatte, 8 MByte RAM und einen 15-Zoll-Monitor. ••• Eine ganze Reihe neuer CD-ROM-Titel will **Compton´s New Media** in Kürze auf den Markt bringen, darunter auch ein Reiseführer für preiswerte Trips in Europa. Geplant ist außerdem eine Serie von CD-ROMs zur jüngeren Musikgeschichte, Titel zu Rock und Soul der Sixties machen den Anfang. ••• 1994 werden in den USA nach Schätzungen von Insidern 3 Millionen **Lexika auf CD-ROM** verkauft, aber nur rund eine halbe Million gedruckte Exemplare. Auf die etablierten Lexikon-Verlage, die ihre mehrbändigen Werke oft für über 1000 Dollar anbieten, kommen dann harte Zeiten zu. ••• Vorsicht Glas! Schon in Ihrem nächsten PC könnte eine **Festplatte** auf Basis von Glasplatten eingebaut sein. Durch das neue Material werden die Laufwerke keineswegs empfindlicher, dafür aber wesentlich kompakter. ••• **100 Millionen PCs** werden nach Schätzungen von Intel gegen Ende des Jahrhunderts weltweit pro Jahr verkauft werden - mehr als Autos oder Fernseher. ••• Wer glaubt, MPC II sei State of the Art, irrt: Kürzlich gab das Multimedia PC Marketing Council die Spezifikationen für **MPC III** bekannt. Neben einem 486DX2/66 braucht es künftig eine TrueColor-Grafikkarte, ein Double Speed-CD-ROM-Laufwerk mit SCSI-2-Schnittstelle und eine 16-Bit-Soundkarte mit Wavetable-Synthesizer. ••• **Mickey Mouse** goes Microsoft: Drei neue Titel des Microsoft-Home-Label werden sich den Figuren von Walt Disney widmen. Das erste Produkt heißt Mickey`s Carnival, richtet sich an Kids ab vier Jahren und soll ab Ende 94 zu haben sein.

Profi-Grafik von ELSA

Zwei neue Windows-Grafikbeschleuniger auf Basis der S3-Chips 864 und 964 hat ELSA angekündigt: Die Winner1000Pro, verfügbar mit 1 oder 2 MByte DRAM für PCI- oder VLB-Systeme, kostet zwischen 400 und 600 Mark. An Profis richtet sich die Winner2000Pro, die mit 2 oder 4 MByte VRAM bestückt bis zu 1600 x 1200 Punkte bei 65.000 Farben darstellen kann.

Info: Elsa GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Telefon (0241) 9177-0



WESTERMANN ELECTRONIC

ANGEBOT!

CPU 486 DX2/66MHz
Original Intel Overdrive **589,- DM**
Speicher-SIMM
PS2, 1Mb x 32 - 70 ns **259,- DM**
Soundkarte Soundblaster AWE 32
deutsch Anleitung DA **559,- DM**
CD-ROM,
Toshiba XM 3401 B intern **539,- DM**

Verkauf solange Vorrat reicht! Preis inklusive MwSt. zuzüglich Porto u. Verpackung

Telefon: 0 54 41/8 18 69
Telefax: 0 54 41/29 00
Bahnhofstraße 29
49356 DIEPHOLZ

PC - SOFTWARE

PC 3,5" Disk		
Battle Isle II	DV	85
Beneath a Steel Sky	DV	85
Bundesliga M. Hattrick*	DV	80
Burning Steel 2	DV	79
Cannon Fodder	DA	69
Der Clou*	DV	85
Die Siedler	DV	82
DSA 2 - Sternenschweif*	DV	82
Elite 2 - Frontier	DV	75
FIFA Int. Soccer	DA	69
Gunship 2000	DA	88
Gunship Scenario Disk	DA	55
Hattrick (Ikarion)*	DV	82
Magic of Endoria	DV	82
Pacific Strike	DA	82
Pacific Strike Speech Pack	DA	40
Pizza Connection	DV	85
Return of Medusa Gold	DV	85
Sam & Max	DV	85
Sim City 2000	DV	85
Syndicate	DV	82
Syndicate Data Disk	DV	42
Theme Park	DV	88
Ultima 8 - Pagan	DV	85
Ultima 8 - Speech Pack	DV	40

Anwender-Software auf Anfrage !!

CD-Rom		
Anstoß World Cup Ed.	DV	95
Battle Isle II	DV	85
Comanche + Mis. 1+2	EV	95
Dark Sun	DV	88
Der Clou*	DV	88
Gunship 2000 + Sc.	EV	88
INCA 2	DV	108
Kings Quest VI	DA	99
Ravenloft	EV	85
Rebel Assault	DV	99
Sam & Max	EV	88
SSN-21 Seawolf	DV	88
Syndicate Plus	DV	99
Theme Park	DV	88
Tie Fighter *	EV	89

Fordert die Preisliste gegen 5,- DM in Briefmarken an !
(Diese werden später verrechnet.)

DV = dt. Version, EV = Engl. Version
DA = dt. Anleitung, * = noch nicht erschienen, Vorbestellungen möglich !
Preisänderungen u. Irrtum vorbehalten
- Kein Ladenverkauf -
Die Versandkosten betragen bei VK = + 7 DM und bei NN = + 10 DM (zuzüglich 3 DM Zahlkartengebühr).

Volker Spechtmeyer Computer-Software
Mühlenstraße 4 32312 Lübbecke
Tel / Fax: 05741 - 370015
BTX : * Spechtmeyer#

Interview:

Jürgen Subat

Escom vertreibt hitverdächtige Roland-Soundkarte

Sound Canvas DB, ein 28-stimmiger General-MIDI-Synthesizer von Roland, mit dem zur Zeit besten Klangbild in dieser Preisklasse, wird jetzt in Deutschland exklusiv von Escom angeboten. Die als Waveblaster-kompatibles Add on konzipierte Karte ist auf jede Sound Blaster 16 und Sound Galaxy 16 aufsteckbar und kostet gerade mal 349 Mark. Wir sprachen mit Multimedia-Produktmanager Jürgen Subat über die weiteren Pläne von Escom in Sachen Multimedia.

PCG: *Die Sound Canvas DB bringt zum günstigen Preis den Sound, auf den viele Spiele-Freaks lange gewartet haben. Wird die Karte auch als eigenständige Soundkarte zu haben sein?*

Escom: Nein. Wir wollten primär einen qualitativ hochwertigen Synthesizer zu einem möglichst günstigen Preis für den PC anbieten, so daß wir auf diese Möglichkeit bewußt verzichten. Außerdem werden durch die jetzige Lösung keine weiteren Systemressourcen belegt, die Karte benötigt also keine zusätzlichen IRQs oder DMA-Kanäle.

PCG: *Daß eine Roland-Soundkarte in Deutschland exklusiv von Escom angeboten wird, erscheint ungewöhnlich. Wie kam die Kooperation zwischen Escom und Roland zustande?*

Escom: Die Kooperation entstand auf höchster Ebene zwischen unserem Vorstandsvorsitzenden Manfred Schmitt und dem Präsidenten von Roland Japan, Ikutaro Kakehashi. Hier wurden bestehende Geschäftsverbindungen aus der Vergangenheit genutzt, von der beide Seiten profitieren. Roland bekommt somit die Möglichkeit, im deutschen Multimedia-Massenmarkt Fuß zu fassen.

PCG: *Ist die Distribution der Sound Canvas durch Escom eine einmalige Aktion oder planen Sie eine langfristige Zusammenarbeit, aus der noch andere Produkte entstehen könnten?*

Escom: Natürlich sind weitere Produkte geplant, die aus einer noch engeren Kooperation zwischen beiden Partnern entstehen werden. Ab August bieten wir mit dem PC 200 MK II ein Masterkeyboard, also eine externe Klaviatur ohne Klangerzeuger, an, die in allen Escom-Filialen zu einem Preis von voraussichtlich 500 Mark zu haben sein wird.

MS-DOS 6.22

DriveSpace statt DoubleSpace – seit kurzem liefert Microsoft auch in Deutschland die neue MS-DOS-Version 6.22 aus. Der Rechtsstreit mit STAC, Hersteller des Plattenkomprimierers Stacker, ist mittlerweile zu Ende. Microsoft hätte nach der Einigung mit STAC nun sogar die Möglichkeit, nach wie vor DoubleSpace mitzuliefern, doch offensichtlich steht man zu der kurz vor der Einigung getroffenen Entscheidung für das neue DriveSpace. Für den Anwender spielt das letztlich keine Rolle: DriveSpace komprimiert genauso gut wie DoubleSpace und erreicht fast die gleiche Geschwindigkeit. Zur Umwandlung von DoubleSpace- in DriveSpace-Laufwerke liefert Microsoft ein entsprechendes Tool mit. Von DriveSpace abgesehen, bietet MS-DOS 6.22 allerdings nichts Neues - einen Grund zum Updaten von DOS 6.20 gibt es also nicht.

Info: Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Telefon (089) 3176-0

Man spricht türkisch

Vobis bietet in einer bis September befristeten Aktion türkischsprachige Windows-Software im Bundle mit Highscreen-Computern an. Für ca. 400 Mark Aufpreis bekommt man WinWord 2.0 oder Excel 4.0 in türkischer Fassung mit türkischer Dokumentation. Das Update auf ein türkisches Windows 3.1 gibt es für unter 200 Mark.

Info: Vobis Microcomputer AG, Carlo-Schmid-Straße 34, 52146 Würselen, Telefon (02405) 444-0

Multimedia für Bürohengste

Der Markt für Multimedia-Upgrade-Kits mit Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Lautsprechern und allem, was noch Spaß macht, boomt nach wie vor. In den USA hat Creative Labs jetzt für Multimedia-hungrige Business-Anwender das Sound Blaster Multimedia Office vorgestellt: Zum Preis von 1.290 Mark bekommt der Käufer eine SoundBlaster 16 ASP, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, die üblichen Kleinteile wie Lautsprecher und Mikrofon sowie Encarta und das komplette Microsoft Office, bestehend aus WinWord 6.0, Excel 5.0 und drei weiteren Microsoft-Applikationen. Ab dem 1. August wird das neue Paket auch in Deutschland erhältlich sein.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Telefon (089) 992871-0

Der Tor des Monats

... arbeitet bei Mitsumi und verfaßt dort offensichtlich Pressemeldungen. In einer solchen teilt uns die Firma stolz mit: „Das schnelle Mitsumi-Laufwerk mit einer Zugriffszeit von 300 MByte/s (!) bildet eine leistungsfähige Basis für die Soundkarte." Weiter: „Die Installations- und Setup-Routine dieses Bundlings ist nervenschonend (...) ausgelegt." Immerhin...

Video für Profis

Neben der Vidiola bietet Orchid jetzt die Profi-Variante Vidiola Pro an. Zusätzlich zum Digitalisieren von Videos ermöglicht die Karte auch das digitale Erzeugen von Overlays. Das Bild kann wahlweise an einen VGA-Monitor oder über einen PAL-Ausgang an Videorecorder oder Fernseher ausgegeben werden. Je nach Hardware können 320 x 240 Punkte mit 25 Frames pro Sekunde aufgezeichnet werden, mit Hilfe eines optionalen MJPEG-Add ons auch mehr. Als Vidiola Pro/D wird die Karte zusammen mit der Videoschnittsoftware Adobe Premiere 1.1, dem Morphingprogramm Photo Morph und dem Multimedia-Tool Compel PE zum Preis von knapp 1.600 Mark geliefert.

Info: Orchid Technology GmbH, Niederlöricker Straße 36, 40667 Meerbusch, Telefon (02132) 80071

Viel Video für wenig Geld

Eine Videokarte mit exzellenter Qualität für knapp 800 Mark - das könnte die brandneue VideoBlaster RT300 von Creative Labs werden. Basierend auf dem i750-Prozessor, den Intel bereits auf dem Smart Video Recorder einsetzt, hat Creative eine Karte entwickelt, die dank Hardware-Komprimierung bis zu 30 Bilder pro Sekunde mit einer Auflösung von 320 x 240 Punkten erfassen und auf die Platte schreiben kann. Unterstützt wird dabei das Indeo-Format, so daß die erzeugten Filme auf jedem PC ab 386er ohne Zusatzhardware abgespielt werden können.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Telefon (089) 992871-0

Exhibition

Einen dusseligeren und zweideutigeren Titel konnte sich Data Becker für das neueste Werk aus der „Goldenen Serie" auch nicht ausdenken. Gemeint ist mit diesem Ausdruck das Präsentieren von Gegenständen, in diesem konkreten Fall erwartungsgemäß von Bilddateien. Damit nicht jede Dia-Show so spannend wie die Tagesschau wird, erlaubt Exhibition eine Vielzahl von Überblendeffekten sowie ein Einbinden von Songs als MIDI- oder WAV-Datei. Eine Runtime-Library ermöglicht schließlich das Erstellen von eigenständig ablaufenden Animationen, die auch ohne das Hauptprogramm auskommen. Geliefert wird Exhibition auf einer CD, die in einem 60-seitigen Hardcover-Buch verpackt und für 69 Mark erhältlich ist.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 933102

Backs´n Beauties 1

Apropos sonderbare Titel: Wer auf Anhieb errät, was sich hinter dieser CD verbirgt, bekommt ein Eis spendiert. Nein, keine nackten Mädels. Die Rückseite der CD enthüllt das Geheimnis: „Bilder in ungeahnter Qualität für Ihre Einladungen, Tisch- und Speisekarten, Präsentationen, Multimedia-Anwendungen, usw." Tatsächlich finden sich dann auch rund 50 teilweise recht ansehnliche Fotos auf der CD, die sich zum Verzieren oder als Hintergrund für welche Anwendung auch immer verwenden lassen.

Mit 619 MByte ist die CD dann auch randvoll gepackt und kann bei CDV für 59,95 Mark erworben werden.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97224-0

Topware - CD des Monats Juli

Jeden Monat stellt der Shareware-Spezialist Topware aus Mannheim eine CD mit den neuesten Hits auf dem Shareware-Markt vor. Enthalten sind aktuelle Programme für DOS, Windows und OS/2, die über ein eigenes Tool von der CD auf die Festplatte kopiert werden können. Die einzelne Scheibe kostet 29,95 Mark; wer ein Jahr lang auf dem laufenden bleiben möchte, ist mit 299 Mark dabei.

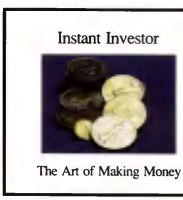
Info: TopWare PD-Service GmbH, Straße O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Faszination Raumfahrt

So einen richtig abgespacten Titel mit Raumfahrern, Raketen und Katastrophen bietet Boeder Software mit „Faszination Raumfahrt" an. Die in Zusammenarbeit mit dem deutschen Astronauten Ulrich Walter (Kennt den jemand? Wo ist Ulf Merbold geblieben?) entstandene CD ist wirklich prima gemacht. Unter Windows wird Multimedia total geboten: Videos, Bilder, über den Bildschirm huschende Space-Shuttles sowie eine Datenbank zum Thema Raumfahrt machen diesen Titel zu einem umfassenden Nachschlagewerk. Die 99,95 Mark für diese auch technisch sauber produzierte CD sind für Weltraum-Freaks eine lohnende Investition.

Info: Boeder Software GmbH, Klenzestraße 1-3, 85737 Ismaning, Tel. (089) 962403-0

Instant Investor



Schon wieder abgebrannt? Mit der Freundin durch ´zig Eisdielen gezogen und anschließend den Rest des Taschengelds bei McDonalds verbraten? Damit ist jetzt Schluß: Mit der CD Instant Investor - The Art of Making Money wird aus jedem Realschüler ein Anlageprofi. Zu diesem Zweck enthält die CD eine Unmenge an Informationen zu Vorschriften im internationalen Handel, ausführliche wirtschaftliche Hintergrundberichte von zahlreichen Ländern, Börsenkurse sowie langfristige Tendenzen an den Wirtschaftsmärkten. Abgerundet wird das Ganze von Shareware-Programmen, die für diesen Bereich von Interesse sein könnten. Leider gibt die CD keine Auskunft darüber, wie man an das nötige Startkapital gelangt. Als erste und kleinste Hürde sind 98 Mark fällig, die NBG für Instant Investor - übrigens eine komplett englische CD - verlangt.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0

Soft- & Hardware Versand

K-H.Dreßler 50767 Köln Haselnußweg 9
Tel/Fax(0221)79 8860

CD ROM			
AL QUADIM* DT	84,00	TRANSWORLD	34,90
DARK LEGIONS*	84,00	WHALESVOYAGE	69,00
ELITE	79,90	WING.COMM.	112,90
NOMAD	65,90	WINTER OLYMP.	85,90
PINBALL	102,90	WOLFPACK DT.	85,90
THEME PARK	92,00	ZUBEHÖR	
TORNADO	86,90	LAUFWERKE ab	253,00

Fordern Sie bitte unsere Gesamtpreisliste!!

Fotoshow China

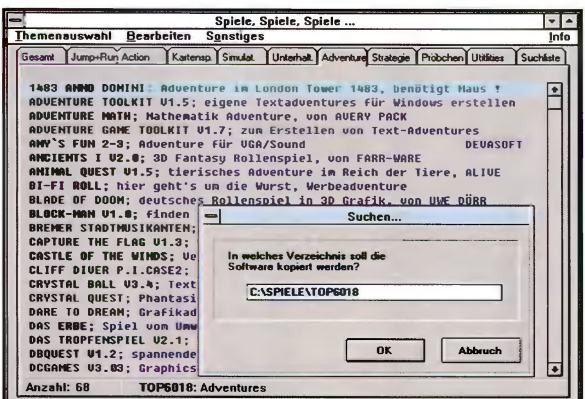
Es soll ja Leute geben, die mehrere tausend Mark für eine Reise ausgeben, nur um mit den geschossenen Dias die Nachbarn zu beeindrucken. Der gefuchste PC Games-Leser weiß, daß er das auch billiger haben kann: Die CD Fotoshow China von NGB spart eine Menge Geld und Streß, denn hier sind die schönsten Sehenswürdigkeiten von China bereits als praktische BMP-Bilder mit 16,7 Millionen Farben enthalten. Windows, 4 MByte Speicher, eine entsprechende Grafikkarte sowie 69 Mark an Taschengeld vorausgesetzt, können Sie aus 400 MByte Bildmaterial auswählen.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 7017-0

Swap! Gags & Games für Windows

Und dann gibt es natürlich noch die beliebten Sharewar-Sammlungen auf CD, die - nach Themengebieten sortiert - Hunderte von Programmen bieten. Die Gags & Games für Windows von Raptor sind eine solche Compilation, die über 300 Spiele enthält und für 29,90 Mark angeboten wird. Praktisch für den Anwender ist die Tatsache, daß die Programme in ungepackter Form vorliegen und sich somit schnell und einfach starten lassen.

Info: Raptor GmbH, Knorrstraße 142, 80937 München, Tel. (089) 316077-0



Lernen mit Spiel und Spaß

Wer bei der letzten CD nur Bahnhof verstanden hat, sollte vielleicht mit diesem Titel beginnen: Auf dieser Scheibe wurden Programme zusammengestellt, die in irgendeiner Form etwas mit Lernen zu tun haben. Angefangen von einfachen Rechenprogrammen für Kids im Vorschulalter bis hin zu endlosen Vokabel- und Mathetrainern bietet die für 49 Mark erhältliche CD jede Menge (Lern-)Stoff.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0

Spiele, Spiele, Spiele II

Der Name ist Programm beim neuesten Titel von Topware: Die aktualisierte 2. Auflage dieser CD wartet wieder mit einer unglaublichen Spielesammlung auf. Rund 500 aktuelle Freeware-/Shareware-Games, die in unkomprimierter Form etwa 450 MByte auf der CD belegen, bieten für praktisch jeden Bereich spannende Unterhaltung. Neu ist auch die Präsentationsoberfläche, die wahlweise unter DOS oder Windows gestartet werden kann: Wie in einem Karteikasten, sind die Spiele nach Rubriken sortiert. Alternativ zum Durchblättern können Sie auch einen Suchbegriff eingeben, so daß gezielt nach einem Spielnamen oder in dessen Beschreibung nach einem Stichwort gesucht werden kann. Über einen entsprechendenden Menüpunkt lassen sich dann ausgewählte Spiele auf die Festplatte übertragen. Entsprechend der Entscheidung der allseits beliebten Prüfstelle für jugendgefährdende Software, ist diese CD garantiert frei von jeglichen Levels oder Patches zu einem bekannten 3D-Action-Spiel. Eine Auflistung aller 500 enthaltenen Softwaretitel ersparen wir uns an dieser Stelle - an Highlights sind beispielsweise Hocus Pocus, Epic Pinball 2.0, Raptor 1.1, Zone 66 1.1, Winopoly 1.1 oder Skat 2.0 enthalten. Erhältlich ist die CD für schlappe 29,95 Mark.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Straße O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Grundlagen

Wissenswertes zur Sounderzeugung

Wavetable-Synthese: Methode zur besonders realistischen Reproduktion eines Instrumentenklanges, wird auch bei professionellen Musiksynthesizern eingesetzt. Der Klang eines jeden Instrumentes wird in verschiedenen Tonhöhen aufgenommen, digitalisiert und meistens in einem ROM auf der Soundkarte abgespeichert. Bei der Wiedergabe erzeugt ein Synthesizer bzw. DSP durch Berechnung die dazwischenliegenden Töne. Die zum Teil erheblichen Klangunterschiede zwischen den verschiedenen Wavetable-Synthesizern ergeben sich vor allem durch die Qualität und die Anzahl der Samples. Eine Rolle spielen auch die Algorithmen, die der Synthesizer benutzt, um die einzelnen Klangteile zusammenzusetzen. In beiden Bereichen sind die Sound-Canvas-Synthesizer von Roland den meisten anderen Synthesizern überlegen.

FM-Synthese: Möglichkeit zur synthetischen Klangerzeugung aus dem finsteren Mittelalter der Computergeschichte, wird von allen „alten" OPL-2- und OPL-3-Karten benutzt. In lauen Sommernächten auch zum Vertreiben von lästigen Insekten geeignet.

SCC-1 / Sound Canvas: Bereits seit 1991 gibt es die SCC-1-Soundkarte von Roland, deren Synthesizer als Sound Canvas bezeichnet wird. Noch heute wird dieser Synthesizer in Keyboards wie dem SC-50/55 und der Waveblaster-Karte Sound Canvas DB eingesetzt.

DSP: Als Digitalen Signalprozessor bezeichnet man eine spezielle Art von Mikroprozessoren, die auf die Verarbeitung digitalisierter Signale spezialisiert sind. Die Leistungsfähigkeit dieser Käfer ist immens: So erreicht der in der SoundWave von Orchid eingesetzte DSP bereits 20 MIPS, was etwa einem schnellen 386er entspricht.

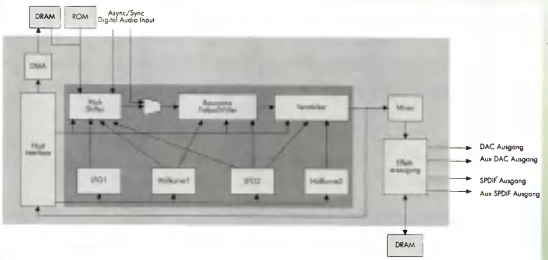
General MIDI / Roland GS: Die Standards General MIDI und Roland GS beschreiben den Funktionsumfang eines Synthesizers. Hier ist eine Mindestanzahl von Stimmen, Instrumenten und Befehlen definiert, die jeder Klangerzeuger „verstehen" muß. Der GS-Standard von Roland erweitert den General-MIDI-Standard um weitere Instrumente und einen Effektprozessor.

MPU-401-Interface: Die „MIDI Processing Unit" ist ein auf zahlreichen Soundkarten vorhandenes internes Interface, das MIDI-Daten empfängt und an einen Klangerzeuger weiterleitet. Spiele, die über eine General-MIDI-Option verfügen, setzen eine solche Schnittstelle voraus.

SCSI: „Small Computer System Interface" ist neben der AT-Bus-Schnittstelle eine weitere Möglichkeit, Massenspeicher am PC zu betreiben. Voraussetzung hierfür ist ein sogenannter SCSI-Host-Adapter, der von Firmen wie Future Domain, Adaptec oder Bus Logic angeboten wird. SCSI ist zwar ein wenig teurer, bietet aber zahlreiche Vorteile wie höhere Übertragungsraten und die Möglichkeit zum Anschluß von bis zu sieben völlig verschiedenen Geräten an einen Controller.

EMU 8000-SYNTHESIZER

Der 32-stimmige EMU8000-Synthesizer auf der SoundBlaster AWE 32 verfügt über eine Menge von Features, die musikalisch ambitionierten Anwendern ein großes Betätigungsfeld bieten. So wird beispielsweise der Roland-GS-Standard unterstützt, der einen programmierbaren Effektprozessor voraussetzt (auf dem Blockschaltbild unten rechts). Für jede der 32 möglichen Stimmen enthält der EMU8000 die im dunklen Bereich dargestellten Komponenten. Der Pitch-Shifter kann die Tonhöhe der aus dem ROM oder RAM auszulesenden Instrumentenklänge beeinflussen und somit die jeweils gewünschte Tonhöhe erzeugen. Neben den zwei Hüllkurven sind für jede Stimme zwei LFOs vorhanden. Ein solcher „Low Frequency Oszillator" dient zur Modulation einer Stimme in Tonhöhe und Lautstärke, während die Hüllkurven für den eigentlichen Verlauf des Klanges verantwortlich sind. Nachdem alle 32 Stimmen gemischt wurden, erzeugt ein Effektprozessor wichtige Effekte wie Hall und Echo, die einem Instrument einen räumlichen Klang verleihen.



Das Schaubild verdeutlicht den Aufbau des EMU8000-Synthesizers auf der SoundBlaster AWE32.

Vergleichstest: Neue Soundkarten

Supersound für wenig Zaster

Jede bessere Soundkarte bietet mittlerweile serienmäßig einen Wavetable-Synthesizer oder zumindest die Möglichkeit, einen solchen nachzurüsten. Die wichtigsten Neuerscheinungen im Soundkarten-Markt und deren Tauglichkeit für Spiele haben wir getestet. Mit dabei: die hitverdächtige Roland Sound Canvas von Escom.

Immer mehr Intelligenz in Form von DSPs wird heute auf die Soundkarten gepackt, dazu kommen CD-ROM-Schnittstellen für alle gängigen Standards sowie für SCSI-Geräte. Darüber hinaus haben die Hersteller die Klangqualität der Musikinstrumente immer weiter verbessert, und selbst etablierte Hersteller aus der Musikbranche, wie Roland oder E-Mu Systems, verwenden mittlerweile ihr Know-how für PC-Soundkarten.

Auch Spielefreaks profitieren davon: Immer mehr Spieleproduzenten gehen dazu über, die Musikausgabe - also sozusagen den Soundtrack ihres neuesten Spiels - über General MIDI zu realisieren. Eine passende Soundkarte vorausgesetzt, wird jedes Spiel zu einem echten Klangerlebnis - der Unterschied zur herkömmlichen Technik, die noch mit FM-Synthese über den OPL-3 arbeitet, ist gewaltig: Wer einmal XXXX oder Privateer mit einer Sound Canvas gespielt hat, wird nie wieder etwas anderes hören wollen.

Audiotrix Pro

Vom kanadischen Hersteller Mediatrix stammt die Wavetable-Karte Audiotrix Pro, die mit dem OPL-4 über einen 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer mit integriertem OPL-3 verfügt. Dieser verleiht der Audiotrix dann auch die nötige Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard, während der OPL-4 mit zwei Megabyte Wavetable-ROM 128 Instrumente gemäß General-MIDI-Norm zur Verfügung stellt. Unter DOS kann die Karte ohne zusätzliche Treibersoftware für Spiele benutzt werden: Die digitale Soundausgabe erfolgt über den SoundBla-

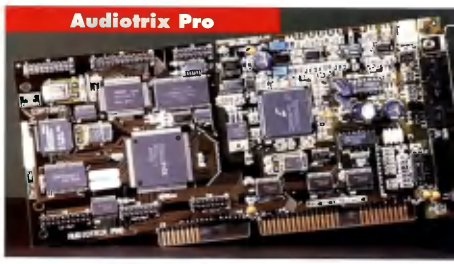
ster-Standard, und das integrierte MPU-401-Interface erlaubt das Abspielen von Musik über General MIDI.
Die Basiskarte kann auf vielfältige Art erweitert werden: Über ein Multi-CD-Interface können CD-ROM-Laufwerke von Sony, Matsushita/Panasonic und Mitsumi angeschlossen werden. Nachrüsten kann man außerdem eine Karte speziell für Philips-Laufwerke, ein preiswertes SCSI-Interface, eine Erweiterungskarte mit 512 KByte RAM zum Nachladen von Soundsamples sowie schließlich eine Platine mit einem Yamaha-Effektprozessor. Mit Hilfe dieses 139 Mark teuren Effektprozessors kann ein wesentliches Manko des OPL-4-Synthesizers behoben werden: Die eher unterdurchschnittliche Klangqualität ergibt sich nämlich vor allem aus dem Fehlen von Effekten wie Echo oder Hall, die mit Hilfe des Effektprozessors nachgerüstet werden können. Dessen Konfiguration ist zwar nur unter Windows möglich, die eingestellten Werte bleiben aber auch nach dem Verlassen von Windows aktiv und sorgen dann für einen deutlich besseren Klang bei den von Spielen benutzten General-MIDI-Songs. Die Sampling-Fähigkeiten der Karte liegen mit 48 kHz bei 16 Bit in Stereo über dem Durchschnitt, eine Komprimierung in Echtzeit ist aber nur bei geringeren Frequenzen möglich. Die im Lieferumfang enthaltene Software - ein Harddisk-Recording-Programm und ein MIDI-Sequenzer - spricht den musikalisch ambitionierten Anwender an.
Die Audiotrix Pro ist eine interessante Multimedia-Karte für Spiele und Musikanwendungen - nicht nur für Einsteiger. Durch die nachrüstbaren Erweiterungsplatinen läßt sich die Karte auch im Nachhinein zum Beispiel um eine SCSI-Schnittstelle erweitern. Die Basiskarte kostet 498 Mark und liegt damit unter der vergleichbaren Karte von Logitech, bietet dafür aber auch kein serienmäßiges SCSI-Interface. Im Gegensatz zu Logitech, die ebenfalls einen Effektprozessor für den OPL-4 angekündigt haben, kann der deutsche Distributor Magic Music diesen für die Audiotrix Pro bereits liefern. Auch wenn sich dadurch der Preis auf 598 Mark erhöht: Der bessere Klang und die umfangreichen Möglichkeiten zum Erzeugen von Klangeffekten sind es wert.

Aztech Nova 16

Die Sound Galaxy Nova 16 Extra ist das neueste Modell aus der Sound-Galaxy-Reihe. Der wesentliche Unterschied zur bekannten Sound Galaxy Extra ist ein neuer Chipsatz, durch den die Karte um etwa ein Drittel kompakter ausfällt. Die technischen Daten haben sich kaum verändert: Sampling ist mit vollen 16 Bit bei 44,1 kHz in Stereo möglich, zur Sounderzeugung wird ein OPL-3 von Yamaha eingesetzt, und zum Anschluß von CD-ROM-Laufwerken stehen Schnittstellen für Sony, Matsushita und Mitsumi zur Verfügung. Auf einen hardwaremäßigen Lautstärkeregler wurde verzichtet, dafür kam ein Line-Out-Ausgang hinzu. Intelligenz in Form eines DSP sucht man auf der Karte vergebens, ein Wavetable-Synthesizer läßt sich über das nach wie vor vorhandene Waveblaster-Interface nachrüsten.
Der Lieferumfang liegt etwa auf dem Niveau von Creative Labs: Neben Mikrofon und Kopfhörer bekommt der Käufer eine Vielzahl von Programmen, darunter Ungewöhnliches wie ein Tool zum Versenden von Voice-Mails über ein Novell-Netzwerk und Nützliches wie eine CD mit dem Multimedia-Präsentationstool Action 3.0. Ein etwa 140-seitiges, englisches Handbuch erklärt die einzelnen Programme, und ein etwas dünneres Büchlein die Installation der Karte, für den Rest muß die Online-Hilfe herhalten.
Die Sound Galaxy Nova zielt auf den Multimedia-Einsteiger, der ein preiswertes Komplettpaket sucht, mit dem sich sofort ohne große Installationshürden arbeiten läßt. Für hundertprozentige Kompatibilität zur SoundBlaster unter DOS ist gesorgt, und ein Waveblaster-Interface erlaubt das einfache Nachrüsten eines Wavetable-Synthesizers. Mit einem Preis von 239 Mark ist die Nova 16 Extra recht preiswert, auch wenn andere Hersteller ähnliche Produkte mittlerweile unterhalb der 200-Mark-Grenze anbieten.

Pro Sonic 16 SCSI

Nur 149 Mark kostet die Pro Sonic 16 SCSI, eine 16 Bit-Karte von Media Vision mit OPL-3-Synthesizer und SCSI-Schnittstelle. Der eingesetzte Controller stammt von Future Domain und überraschte mit relativ hohen Datenübertragungsraten: Selbst eines der brandneuen CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Umdrehungszahl konnte mit voller Geschwindigkeit, will heißen: mit über 600 KByte/sec, die Daten von CD in den Speicher schaufeln.
Der auf der Pro Sonic eingesetzte Jazz-Chipsatz ermöglicht ein Sampling mit 16 Bit und 44,1 kHz in Stereo, eine Hardware-Komprimierung während der Aufnahme ist jedoch nicht möglich. Die mitgelieferte Software beschränkt sich auf das nötigste, also Mixer und Wave-Editor, zeichnet sich jedoch durch einfache Bedienung und sinnvolle Funktionen wie die Anzeige des zum Sampeln benötigten Speicherplatzes in KByte pro Sekunde aus. Handbuch und Software sind komplett in Deutsch und leicht verständlich, weiteres Zubehör ist jedoch nicht im Lieferumfang enthalten.
Leichte Schwächen zeigt die Karte beim Verstärker, der nur eine Leistung von einem Watt pro Kanal bietet. Ein Waveblaster-Interface zum Nachrüsten einer entsprechenden Wavetable-Karte haben wir bei der Pro Sonic schmerzlich vermißt. Auch wenn sich der Lieferumfang auf die Karte, ein Handbuch und eine Diskette beschränkt, erreicht Media Vision mit dieser Karte ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.
Während einer Aktion im August soll die Karte übrigens für



nur 129 Mark im Handel zu haben sein - für Schnäppchenjäger eine gute Gelegenheit.

SoundBlaster 32 AWE

Lob und Kritik hat die neueste Karte von Creative Labs seit ihrem Erscheinen gleichermaßen geerntet, die Meinungen der Tester gehen zum Teil weit auseinander. Wer eine neue Soundkarte für seine umfangreiche Spielesammlung sucht, wird mit der AWE 32 wahrscheinlich wenig Freude haben - doch der Reihe nach.
Von den Leistungsdaten her ist die AWE 32 im Prinzip eine SoundBlaster 16 ASP Multi-CD mit den bekannten Features wie OPL-3 für 20-stimmige FM-Synthese, 16 Bit Sampling mit 44,1 kHz in Stereo und Anschlußmöglichkeiten für CD-ROM-Laufwerke von Sony, Matsushita und Mitsumi. Zusätzlich hat Creative der Karte den EMU8000, einen von E-Mu Systems entwickelten Wavetable-Synthesizer mit 32 Stimmen, spendiert, der die Karte General-MIDI- und GS-kompatibel macht. Der EMU8000 ist ein waschechter Synthesizer, der sich vor allem durch einen programmierbaren Tongenerator auszeichnet und damit eine genauere Nachbildung natürlicher Klänge erlaubt. Um die 2 MByte an gespeicherten Instrumenten zu ersetzen oder um eigene Klänge zu erweitern, lassen sich die standardmäßig vorhandenen 512 KByte RAM um satte 28 MByte erweitern, wobei dann 4 MByte - oder rund 300 Mark - ungenutzt bleiben.
Will man den EMU8000 unter DOS als General-MIDI-Synthesizer nutzen, müssen spezielle Treiber installiert werden, die teilweise als speicherresidente Programme dauerhaft RAM belegen. Der überwiegende Teil der Spiele verweigert dann auch prompt die Zusammenarbeit mit eben diesen Treibern. Immerhin: Die Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard ist jedoch nach wie vor auch ohne Treiber gegeben, nur auf den EMU8000 muß bei Spielen im Notfall verzichtet werden.
Die Installation läuft - wie bei allen anderen Soundkarten auch - ohne Probleme ab, dauert aufgrund des großen Lieferumfangs nur etwas länger. Speziell für den EMU8000 sind zahlreiche Tools im Lieferumfang enthalten, die eine Steuerung des Synthesizers unter Windows erlauben. Außerdem liefert Creative Software für die Bereiche Spracherkennung, Sprachsynthese, Wave-Bearbeitung und einen MIDI-Sequenzer. An Hardware ist ein Stand-Mikrofon, ein Audio-Kabel mit Cinch-Buchsen sowie ein für alle CD-ROM-Laufwerke nutzbares Audio-Kabel zur internen Verkabelung enthalten.
Zur Zeit leidet die SoundBlaster AWE 32 noch unter zwei Problemen: Zum einen arbeiten zahlreiche Spiele nicht mit dem Wavetable-Synthesizer zusammen, zum anderen sind die angekündigten Samples für den EMU8000 noch nicht erhältlich. Die auf der Karte vorhandenen Instrumente klingen nämlich für musikalische Ohren alles andere als berauschend, so daß eine „Sample-Infusion" dringend angeraten ist. Die Möglichkeiten zum Nachladen von Instrumenten sind verlockend, bedürfen allerdings - wie schon bei der UltraSound von Gravis - der Unterstützung durch die Spielehersteller, die dadurch einen garantiert individuellen Soundtrack zusammenstellen können. Das nötige Potential, um neue (Klang-)Maßstäbe zu setzen, besitzt die AWE 32. Über den Erfolg entscheiden letztlich die Anwender, die vielleicht auch vor dem relativ hohen (Listen-) Preis von 759 Mark zurückschrecken werden.

SoundBlaster 32 AWE

Pro Sonic 16 SCSI

Sound Canvas

Als Waveblaster-kompatibles Add-On für SoundBlaster und andere Karten mit Waveblaster-Interface wurde der Roland Wavetable-Synthesizer Sound Canvas DB SCD-10 konzipiert. Diese kleine, unscheinbare Karte bietet jedoch eine ähnlich überragende Klangqualität wie der bekannte SCC-1-Synthesizer - und das zu einem sagenhaft günstigen Preis. Der Sound Canvas DB ist natürlich General-MIDI-kompatibel, verfügt also über 128 Instrumente sowie sechs Drum-Sets. Maximal 28 Stimmen (SCC-1: 24) lassen sich gleichzeitig wiedergeben, ein Effektprozessor erzeugt sechs Hall- und einen Chorus-Effekt.
Die Installation der Karte ist auch Laien problemlos möglich, bei Unklarheiten hilft das demnächst auch in Deutsch erhältliche Handbuch weiter. Eine zusätzliche Software-Installation ist nicht notwendig: Unter DOS steuern die Spiele den Synthesizer über das MPU-401-Interface der Trägerkarte an, und unter Windows wird einfach der MIDI-Mapper entsprechend konfiguriert. Im Lieferumfang sind zwei Programme enthalten: Mit DoReMix lassen sich Musikstücke ganz ohne Notenblätter durch einfaches Arrangieren von Musikinstrumenten am Bildschirm erstellen, während Easy Juke zum Abspielen von MIDI-Dateien dient. Die im Vergleich zu anderen WaveTable-Synthesizern wesentlich bessere Klangqualität genauer zu beschreiben, ist schwierig. Im wesentlichen ist es jedoch der naturgetreue Klang und die Ausgewogenheit der Instrumente, die in Verbindung mit den Effekten des Klangprozessors die Qualität der Roland-Karte ausmachen. Davon profitiert natürlich auch der Soundtrack bei Spielen, sofern diese eine Musikausgabe über General MIDI unterstützen. Für gerade mal 349 Mark bietet Escom derzeit den besten Wavetable-Synthesizer dieser Preisklasse an.

Sound System Maestro 32

Mit einer Reihe von neuen Soundkarten kann die Firma Terratec aufwarten: Das Spitzenmodell, die Maestro 32, verfügt über einen 32-stimmi-

gen Wavetable-Synthesizer, dessen Klänge mit denen der SCC-1 weitgehend identisch sind. Hardwareseitig gibt es Unterschiede zur SCC-1, so daß sich SCC-1-spezifische Software und MIDI-Dateien mit der Maestro 32 nicht benutzen lassen.

Der Synthesizer ist als Waveblaster-Karte konzipiert und sitzt auf einer Basiskarte, die über ein Multi-CD-Interface mit den drei bekannten CD-ROM-Schnittstellen verfügt. Sampling ist mit bis zu 44,1 kHz bei 16 Bit und in Stereo möglich, der integrierte DSP übernimmt dabei auf Wunsch die Hardware-Komprimierung. Um eine vollständige Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard zu erreichen, wurde der Karte zusätzlich ein OPL-3 spendiert. Da sich der Wavetable-Synthesizer über das MPU-401-Interface unter DOS ansteuern läßt, kann die Karte ohne zusätzliche Treibersoftware als General-MIDI- und SoundBlaster-kompatible Karte für Spiele eingesetzt werden.

Das Line-Out-Signal stellt die Maestro über zwei Cinch-Buchsen zur Verfügung, was den Anschluß an die Stereoanlage erleichtert. Da weiterhin Anschlüsse für Line in, Mikrofon und Boxen vorhanden sind, war für eine Joystick-Buchse kein Platz mehr. Diese wird daher über ein mitgeliefertes Montageblech in einer benachbarten Steckkartenhalterung verschraubt.

Im Lieferumfang ist Procyon, ein neuer MIDI-Sequenzer von Goldstar, enthalten. Mitgeliefert wird außerdem die Audiostation von Voyetra zum Abspielen von CD, WAV- und MIDI-Dateien. Das Installationshandbuch wurde ins Deutsche übersetzt, die Dokumentation der Software liegt aber nur in Englisch vor. Umfangreiches Kabelmaterial sowie ein paar einfache Lautsprecher runden das Paket ab.

Auf ganzer Linie überzeugen konnte der Wavetable-Synthesizer der französischen Firma Dream, der - mit minimalen Abstrichen - die Qualität des SCC-1-Synthesizers erreicht. Die vom Hersteller erwähnte

Kompatibilität zum SCC-1 beschränkt sich jedoch nur auf den Klang der Instrumente, speziell für den SCC-1 erstellte MI-DI-Dateien kann die Maestro 32 nicht ordnungsgemäß interpretieren. Ein kleines Manko, das nur für Musiker relevant ist, die sich eigene Sounds kreieren möchten. Vergleichbare Leistung bietet schließlich nur eine SoundBlaster mit aufgestecktem Roland Sound Canvas, und im Vergleich dazu ist der Preis von 699 Mark für die Maestro 32 voll konkurrenzfähig. Der Wavetable-Synthesizer von Dream wird übrigens auch einzeln angeboten, fällt dann mit 499 Mark aber recht teuer aus.

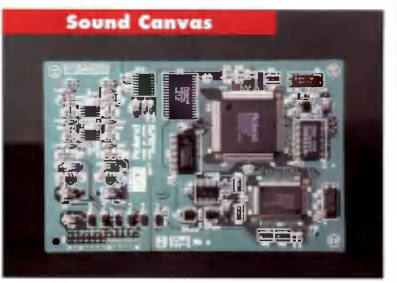
Sound Wave 32+ SCSI

Technik vom Feinsten bietet Orchids neues Spitzenmodell, die Sound Wave 32+ SCSI: Die DSP-basierte Wavetable-Karte mit softwaremäßiger OPL-2-Emulation verfügt über einen 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer, eine auch für Quadruple Speed-CD-ROM-Laufwerke geeignete SCSI-Schnittstelle, ein Mitsumi-Interface für CD-ROM-Laufwerke sowie einen Waveblaster-Steckplatz. Durch den frei programmierbaren DSP ergeben sich im Bereich der Klangbearbeitung tolle Möglichkeiten, wie zum Beispiel das Verfremden einer Stimme in Echtzeit. Wer einmal wie Darth Vader klingen oder seine Stimme um 10 Jahre altern lassen möchte, findet hier reichlich Gelegenheit zum Experimentieren. Gesampelt wird mit bis zu 48 kHz in Stereo, die Komprimierung der Daten übernimmt dabei wieder der DSP.

Als reiner Klangerzeuger für Spiele ist die Orchid zwar unterfordert, schneidet aber auch hier recht ordentlich ab. Für ein brauchbares Maß an Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard sorgt die über den DSP realisierte Emulation eines FM-Synthesizers. MIDI-Dateien werden über den internen Synthesizer abgespielt, der bei den neueren Modellen auf Klänge vom Hersteller InVision zurückgreift. Gegenüber den bei älteren Karten eingesetzten ROM-Samples ist zwar eine deutliche Qualitätssteigerung der Musikinstrumente hörbar, vom Klang eines Roland-Synthesizers ist man bei Orchid aber dennoch Lichtjahre entfernt.

Schon bei der Installation der Software wird deutlich, daß die ganze Technik auch ihren Tribut fordert: Eine Vielzahl von IRQs und DMA-Kanälen wird benötigt, um alle Komponenten der Karte ordnungsgemäß anzumelden. Die Installation der Software läuft völlig automatisch ab, dabei wird in der AUTOEXEC.BAT ein kleines Tool zur Initialisierung des DSPs untergebracht. Die darüber hinaus mitgelieferte Software zeichnet sich durch die Unterstützung der Möglichkeiten des DSP bei der Klangverarbeitung aus. Speziell für diesen Zweck hat man bei Orchid eine Art Betriebssystem für den DSP entwickelt, das es erlaubt, unter Windows Programmcode für die jeweils gewünschte Applikation an den DSP zu übertragen. Neben einem Mikrofon liefert Orchid ein Paar Lautsprecher, die nicht als Aktivboxen laufen, sondern über den internen Verstärker der Karte betrieben werden. Die beiden Handbücher für Software und Hardware sind knapp, aber ausreichend ausgefallen, derzeit jedoch nur in Englisch verfügbar.

Für 599 Mark bietet die Sound-Wave 32+ SCSI eine Menge Leistung für alle, die gerne und viel mit einem Mikrofon experimentieren. Glanzpunkte sind die vorbildliche DSP-Unterstützung sowie die Erweiterungsmöglichkeiten durch die CD-ROM-Schnittstellen. Als unterdurchschnittlich hingegen erweist sich der Wavetable-Synthesizer, der jedoch bei Bedarf durch eine Waveblaster-kompatible Karte wie die Sound Canvas erweitert werden kann.



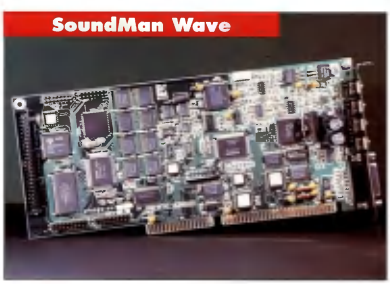
SoundMan Wave

Voll auf Kompatiblität zu bestehenden Standards setzt man bei Logitech mit der SoundMan

Wave, die einen OPL-4-Wavetable-Synthesizer als Klangerzeuger mitbringt. So ganz nebenbei beinhaltet dieser einen kompletten OPL-3-Chip, der in jeder SoundBlaster 16 zu finden ist und die Kompatibilität zu diesem Standard sicherstellt. Der OPL-4 der SoundMan Wave verfügt über zwei Megabyte Wavetable-ROM und kann 24 Stimmen gleichzeitig abspielen. Die Instrumente der SoundMan Wave können mit denen des Sound Canvas nicht konkurrieren, sondern liegen eher auf einem Level mit der SoundBlaster AWE 32. Im direkten Hörvergleich schneidet die SoundMan Wave jedoch schlechter ab, da der OPL-4 bei Logitech derzeit noch ohne Effektprozessor auskommen muß. Immerhin vorhanden sind Erweiterungssteckplätze für Zusatzplatinen, die laut Logitech denmächst verfügbar sein und einen Effektprozessor sowie zusätzliches Wavetable-ROM und -RAM bieten sollen.

Zum Sampeln benutzt die SoundMan Wave den Jazz-Chipsatz von Media Vision, der die üblichen 16 Bit mit 44,1 kHz in Stereo verarbeitet, aber in Ermangelung eines DSP keine Komprimierung in Echtzeit bietet. CD-ROM-Laufwerke lassen sich zwar über eine SCSI-Schnittstelle auf der Karte anschließen, bei Übertragungsraten von etwa 350 KByte/sec ist hier jedoch Schluß.

Die Installation von Karte und Software geht - nicht zuletzt durch die deutsche Anleitung - problemlos vonstatten. Unter Windows bietet Logi mit Midisoft Recording Session einen guten MIDI-Sequenzer, ein Bearbeiten von Samples ist mit MCS Music Rack möglich. Recht gut gelungen ist die Sprachsynthese von BeST Speech Readout, das in akzentfreiem Deutsch Textdateien vorliest. Beim sonstigen Lieferumfang zeigt sich Logi aber eher knauserig: Weder Kabelmaterial noch ein Mikrofon findet der Käufer in der Verpackung. Von Vorteil ist freilich die Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard sowie die Möglichkeit, die Karte über weitere Steckmodule zu erweitern. Für Spiele ist die Karte damit ohne Einschränkung zu empfehlen, lediglich der (Listen-)Preis von 549 Mark fällt arg happig aus.



SoundMan Wave

Sound Wave 32+SCSI

Fazit

Nachdem die meisten Hersteller in der jüngsten Vergangenheit mit eigenen Wavetable-Lösungen experimentiert haben, wird jetzt klar: An den Klang der Roland Sound Canvas kommt kein anderer wirklich heran. Der immerhin schon vor drei Jahren alte Wavetable-Synthesizer von Roland dürfte - nicht zuletzt auch durch die Marketing-Power von Escom - in Spielerkreisen wie eine Bombe einschlagen. Wer noch keine Soundkarte mit Wavebaster-Interface hat, sollte sich also schnellstens eine solche zulegen.

Ein solches Interface bietet - neben SoundBlaster und Sound Galaxy - auch die SoundWave 32+ SCSI von Orchid, die sich darüber hinaus durch die mit Hilfe des DSPs realisierbaren Klangeffekte auszeichnet. Eine günstige Gelegenheit, den PC von einer alten FM-Karte zu befreien, bietet auch TerraTec mit der Maestro 32, die voll kompatibel zur SoundBlaster ist und gleichzeitig im Wavetable-Bereich an die Roland-Karten heranreicht. Die AWE 32 verfügt dagegen über ein großes Potential im musikalischen Bereich, ist für Spielernaturen jedoch im Moment wegen zahlreicher Kompatibilitätsprobleme bei der Nutzung als General-MIDI-Karte ungeeignet.

Eine preisgünstige, allerdings weit unterhalb von Sound Canvas liegende Alternative bieten schließlich die auf dem OPL-4 basierenden Karten Audiotrix und SoundMan Wave. Wer schließlich auf einen Wavetable-Synthesizer verzichten kann und mit einer einfachen 16 Bit-Karte mit FM-Klang auskommt, sollte bei der preisgünstigen Media Vision Pro Sonic 16 SCSI zuschlagen.

Christian Späthe ■

Bezugsadressen

Audiotrix Pro
Magic Music,
Schwabenstraße 27, 74626 Bretzfeld-Schwabbach,
Tel. (07946) 776-8,
Fax (07946) 776-60

Sound Galaxy Nova 16
Aztech Systems GmbH,
Birkenstraße 15,
28195 Bremen,
Tel. (0421) 1 69 08 43,
Fax (0421) 1 69 08 45

Pro Sonic 16 SCSI
Media Vision Technology GmbH,
Raiffeisenallee 16,
82041 München,
Tel. (089) 6 13 81-300,
Fax (089) 6 13 81-333

SoundBlaster 32 AWE
Creative Labs GmbH,
Münchnerstraße 16,
85774 Unterföhring,
Tel. (089) 99 28 71-0,
Fax (089) 99 28 71-22

Sound Canvas DB
Escom AG,
Tiergartenstraße 9,
64646 Heppenheim,
Tel. (06252) 709-0,
Fax (06252) 709-442

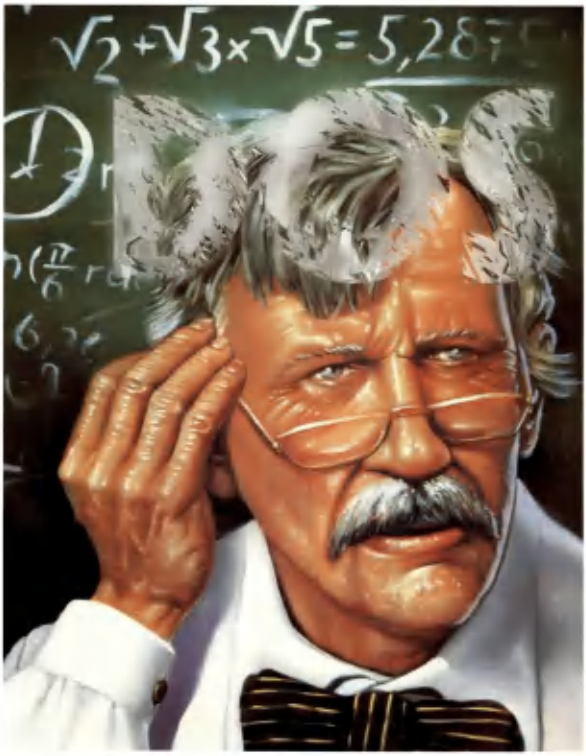
Sound System Maestro 32
PC Management,
Tel. (0521) 75 15 53,
Fax (0521) 75 18 53

Sound Wave 32 SCSI Orchid
Orchid Technology GmbH,
Niederlöricker Straße 36,
40667 Meerbusch,
Tel. (02132) 80071,
Fax (02132) 80074

SoundMan Wave
Logi GmbH,
Gabriele-Münter-Straße 3,
82110 Germering,
Tel. (089) 8 94 67-0,
Fax (089) 8 94 67-200

Produkt	Audiotrix Pro	Pro Studio 16 SCSI	SoundBlaster AWE 32	Sound Canvas DB	Sound Galaxy Nova 16	Sound System Maestro 32	Sound Wave 32+ SCSI	SoundMan Wave
Hersteller	Mediatrix Inc.	Media Vision	Creative Labs	Roland	Aztech	TerraTec	Orchid	Logitech
Vertrieb	Magic Music	Media Vision	Creative	Escom	Aztech	PC Management	Orchid	Logi GmbH
Preisempf.	498 Mark	149 Mark	759 Mark	349 Mark	239 Mark	699 Mark	599 Mark	549 Mark
Klangerzeugung								
FM-Synthesizer	OPL-3	OPL-3	OPL-3	–	OPL-3	OPL-3	OPL-2 Emulation	OPL-3
Wavetable-Synthesizer	OPL-4	–	EMU8000	Sound Canvas	–	Dream	Orchid	OPL-4
max. Anzahl Stimmen	24 Wavetable /20 FM	20 FM	32 Wavetable	28 Wavetable	20 FM	32 Wavetable / 20 FM	24 Wavetable	24 Wavetable /20 FM
Hersteller Sound-ROM	Yamaha	–	E-Mu Systems	Roland	–	Dream France	Invision	Yamaha
Wavetable ROM	2 MB	–	2 MB	2 MB	–	4 MB	2 MB	2 MB
weiterer DSP-Chip	optional	–	ASP	Effektprozessor	–	Effektprozessor	Analog Devices 2115	optional
Klangeffekte	optional	–	programmierbar	8 Hall, 1 Chorus	–	8 Hall, 8 Chorus	über DSP programmierbar	optional
RAM / erweiterbar bis	optional mit 512 KB	–	512 KB / 28 MB	–	–	–	–	optional
Verstärkerleistung je Kanal	4 Watt	1 Watt	4 Watt	–	3 Watt	4 Watt	4 Watt	4 Watt
Lautstärke über	Software	Drehregler, Software	Software	–	Software	Software	Software	Software
Kompatibilität								
MIDI-Kompatibilität	GM	–	GM, GS, MT32	GM	–	GM, GS, MT32	GM, MT32	GM
MPU-401 Interface	•	•	•	–	•	•	•	•
SoundBlaster kompatibel	•	•	•	–	•	•	• (softwaremäßig)	•
Sampling								
Frequenz/Auflösung (Stereo)	48 kHz / 16 Bit	44,1 kHz / 16 Bit	44,1 kHz / 16 Bit	–	44,1 kHz / 16 Bit	44,1 kHz / 16 Bit	48 kHz / 16 Bit	44,1 kHz / 16 Bit
Komprimierung in Echtzeit	•	–	•	–	–	•	•	–
Anschlußmöglichkeiten								
Steckkarte	16 Bit	16 Bit	16 Bit	Waveblaster-Interface	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
CD-ROM / SCSI	beides optional	Future Domain SCSI	Mitsumi, Sony, Matsushita/Panasonic	–	Mitsumi, Sony, Matsushita/Panasonic	Mitsumi, Sony, Matsushita/Panasonic	Future Domain SCSI, Mitsumi	Trantor SCSI
Übertragungsrate SCSI	–	über 615 KB/sec	–	–	–	–	über 615 KB/sec	ca. 350 KB/sec
WaveBlaster Interface	–	–	•	–	•	•	•	–
Line in / Line out	• / •	• / •	• / •	–	• / •	• / •	• / •	• / •
Kopfhörer / Mikrofon	– / •	– / •	• / •	–	• / •	• / •	• / •	• / •
Joystick	•	•	•	–	•	•	•	•
Konfigurierbar über	Software	Software	Software, Hardware	–	Software	Software	Software, Hardware	Software
sonstige Hardware	Mikrofon-Art wählbar	–	Multi Audio-CD-Kabel	–	Mikrofon-Art wählbar	Cinch-Buchsen für Line out, Multi Audio-CD-Kabel	–	–
Lieferumfang								
Boxen / Mikro / Kopfhörer	– / – / –	– / – / –	– / • / –	– / – / –	– / • / •	• / – / –	• / • / –	– / – / –
Cinch- / CD-Audio-Kabel	– / –	– / –	• / •	– / –	– / –	• / •	– / –	– / –
Wave-Editor / Mixer	• / •	• / •	• / •	– / –	• / •	• / •	• / •	• / •
MIDI-Sequenzer /CD-Player	• / •	– / •	• / •	– / –	• / •	• / •	• / •	• / •

• = vorhanden, – = nicht vorhanden



Die wichtigsten Kommandos von DOS 6.2 und wie sie funktionieren

MS-DOS

Es soll ja außer den Befehlen DIR und DEL noch weitere DOS-Kommandos geben, die sich sinnvoll einsetzen lassen. Besonders wichtig sind die zahlreichen Dienstprogramme, die dabei helfen, das System einzurichten und anschließend am Laufen zu halten. In unserem DOS-Workshop stellen wir Ihnen die wichtigsten Befehle vor - eine Art Survival-Crash-Kurs, der nicht nur für Einsteiger interessant sein dürfte.

SCANDISK & CHKDSK

Wenn der PC mal abstürzt, dann meist ohne Vorwarnung, und manchmal auch, während Dateien geschrieben werden. In der Regel kommt man mit dem Schrecken davon, aber es kann in solchen Fällen vorkommen, daß anschließend die Dateistruktur auf der Festplatte Fehler aufweist. Diese konnten bislang mit dem DOS-Befehl CHKDSK erkannt und - sofern sie nicht schwerwiegender Natur waren - ausgemerzt werden.

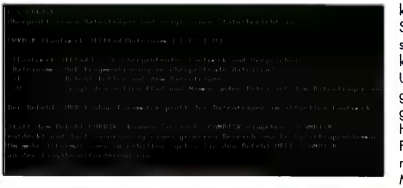
Seit DOS 6.2 ist nun ein erweitertes Programm im Lieferumfang von DOS enthalten: SCANDISK. Bequemer zu bedienen und vor allem leistungsfähiger als sein Vorgänger, sollte es grundsätzlich anstelle von CHKDSK eingesetzt werden. CHKDSK hat nämlich so manche Einschränkungen: Einige Fehler werden zwar erkannt, können aber mit CHKDSK nicht behoben werden. Ein solcher Fall sind querverbunde Dateien (cross linked files), d.h. ein Bereich auf der Festplatte wird von zwei verschiedenen Dateien beansprucht. Erst SCANDISK ist in der Lage, diesen Fehler zu beheben, indem es den betreffenden Sektor für die zweite Datei dupliziert. In einem solchen Fall müssen Sie anschließend jedoch selbst herausfinden, welche von den zwei Dateien noch den korrekten Inhalt besitzt!

Glücklicherweise tritt dieser Fehler selten auf, häufiger finden sich sogenannte Verlorene Zuordnungseinheiten (lost clusters) auf der Platte, die unnötigen Speicherplatz belegen. Dieser im allgemeinen eher harmlose Fehler beschreibt die Tatsache, daß auf der Festplatte einige Sektoren noch als belegt gekennzeichnet sind, jedoch zu keiner Datei gehören. ScanDisk bietet in diesem Fall die Möglichkeit, diese Sektoren einer eigens angelegten Datei zuzuordnen. Falls es sich doch noch um wichtige Daten handelt, können Sie diese anschließend mit einem Editor bearbeiten und so retten.

Neben logischen Fehlern können mit ScanDisk auch Fehler auf der Oberfläche der Festplatte erkannt werden. Zu diesem Zweck wird eine Oberflächenanalyse angeboten, die jeden Sektor der Festplatte testet. Je nach Größe der Platte kann dies allerdings eine halbe Stunde oder länger dauern. Wer weitere Informationen zur Bedienung von ScanDisk möchte, gibt den Befehl HELP SCANDISK oder SCANDISK /? ein. Auf diese Weise erfahren Sie insbesondere die zahlreichen Optionen; um zum Beispiel alle angeschlossenen Laufwerke zu testen, hat sich der Befehl /ALL als recht nützlich erwiesen. Außerdem ist ScanDisk in der Lage, die Datenintegrität von Laufwerken zu testen, die mit DoubleSpace komprimiert wurden.

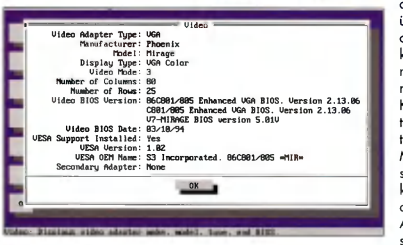
DEFRAG

Nachdem Sie Ihre Festplatte auf mögliche Fehler untersucht haben, können Sie bei dieser Gelegenheit auch gleich nachsehen, wie stark die Platte fragmentiert ist. Mit diesem technisch klingenden Begriff wird - vereinfacht gesagt - die Unordnung beschrieben, die auf der Platte im Laufe der Zeit entsteht: Anfangs belegen Dateien aufeinanderfolgende Sektoren auf der Festplatte. Beim Starten von Programmen oder Laden von größeren Dateien führt dies zu Geschwindigkeitsvorteilen, da der Lesekopf der Festplatte sich seine Daten nicht von weit auseinanderliegenden Spuren zusammensuchen muß - im Laufe der Zeit tritt aber genau dieser Effekt ein. Durch das häufige Löschen und Neuschreiben von Dateien stehen immer weniger Sektoren direkt hintereinander für eine Datei zur Verfügung, was zu einer sogenannten Fragmentierung der Festplatte führt.
Mit DEFRAG, das Sie übrigens sicherheitshalber nicht aus Windows starten können, wird der Grad der Fragmentierung erkannt und eine Optimierung angeboten. Neben einer kompletten Optimierung, die alle belegten Bereiche zusammenfaßt, lassen sich auch gezielt nur Dateien möglichst kompakt zusammenfassen. Nach dem Starten der Optimierung können Sie sich auf eine längere Wartezeit einrichten, zum Abbrechen kann zur Not die Taste ESC gedrückt werden. Auf gar keinen Fall sollten Sie während der laufenden Optimierung Reset drücken oder gar den Rechner ausschalten!



Sorgte CHKDSK bei DOS 5.0 noch für reichlich Probleme, so sind diese bei DOS 6.0 behoben.

MSD klärt auf! Hier finden Sie wichtige Infos über Ihr System.



MSD

Mit Microsoft Diagnostics können Sie Ihren PC ganz genau unter die Lupe nehmen. Geben Sie dazu einfach nur den Befehl MSD ein und klicken Sie anschließend die entsprechenden Schaltflächen im Menü an. Informationen über den Computertyp, die eingesetzte CPU sowie die Art der Grafikkarte sind nur einige der vielen Optionen, die hier angeboten werden. Besonders interessant beim Einbau von neuer Hardware ist die Möglichkeit, über IRQ Status die derzeit belegten IRQs aufzulisten. Doch Vorsicht: Nicht alle belegten Interrupts werden zuverlässig erkannt! Im Zweifelsfall sollten Sie nachsehen, wie zum Beispiel Ihre Soundkarte wirklich konfiguriert ist.
Unter Disk Drives finden sich genauere Daten über die angeschlossenen Massenspeicher. Hier wird die Kapazität der Festplatte sowie die Versionsnummer des CD-ROM-Treibers MSCDEX angezeigt. Weitere Informationen über die derzeit installierte Version von Windows erhalten Sie über den gleichnamigen Menüpunkt, wobei sich die hier gezeigten Informationen überwiegend auf Versionsnummern von Windows-Komponenten beziehen. Genauere Daten zur installierten DOS-Version liefert der Eintrag OS-Version, und über Memory wird die Speicherbelegung aufgelistet. Hier können Sie beispielsweise nach noch freien Speicherbereichen oberhalb der 640-KByte-Grenze Ausschau halten, um dort weitere Gerätetreiber zu installieren. Der Menüpunkt File beinhaltet schließlich noch die Möglichkeit zum Suchen von Dateien auf der Festplatte sowie eine Anzeige der wichtigsten Systemdateien wie CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT.

Mit ScanDisk, MSD und Defrag haben Sie nun einige der wesentlichen Tools kennengelernt, die Sie unter DOS zur Fehlersuche und Systemoptimierung benötigen. Wie Sie unter DOS automatisch zu mehr Speicher kommen oder eine Multi-Konfiguration einrichten, erfahren Sie im nächsten Teil.

Christian Späthe ■

Mit DEFRAG können Sie die Festplatte optimieren.

Leserfragen

CD-ROM und SmartDrive

Ich habe gehört, daß SmartDrive ab DOS 6 auch CD-ROM-Laufwerke unterstützt. Von einer Beschleunigung ist jedoch nichts zu merken. Woran liegt das?

Zum einen bringt ein Caching von CD-ROMs nur bei wenigen Anwendungen einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil. Zum anderen müssen Sie darauf achten, daß in der ***AUTOEXEC.BAT*** *erst* ***MSCDEX*** *und danach* ***SmartDrive*** *gestartet wird - sonst kann das gar nicht funktionieren.*

Denkpause?

Vor kurzem bin ich auf MS-DOS 6.2 umgestiegen. Jetzt legt der Rechner bei jedem Reset eine Gedenkminute ein und verkündet dabei, daß er MS-DOS startet. Was kann ich tun, um wieder schneller durchzustarten?

Ganz einfach: Tragen Sie in die erste Zeile der ***CONFIG.SYS***

SWITCHES=/F

ein. Am besten schalten Sie bei dieser Gelegenheit auch gleich den automatischen Speichertest von ***HIMEM.SYS*** *aus. Ändern Sie dazu die entsprechende Zeile in* ***DEVICE=HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF***

Keine Musik von CD

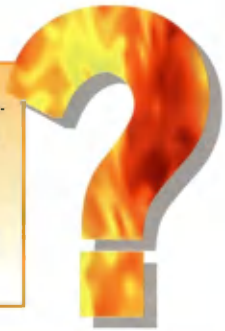
Ich habe vor kurzem ein CD-ROM-Laufwerk in meinen PC eingebaut. Alles funktioniert soweit, nur das Abspielen von Musik-CDs nicht. An der Soundkarte kann es auch nicht liegen, denn WAV- und MID-Dateien werden anstandslos wiedergegeben. Hat mir mein Händler vielleicht ein CD-ROM-Laufwerk angedreht, das keine Musik abspielen kann?

Keine Panik! Sehr wahrscheinlich hat das Problem eine ganz einfache Ursache: Audio-Tracks, die neben Datenspuren auch auf mancher Spiele-CD zu finden sind, werden direkt vom CD-ROM-Laufwerk verarbeitet und in ein Tonsignal umgesetzt. Dieses wird nun nicht über das normale CD-ROM-Interface ausgegeben, sondern über einen speziellen Soundausgang, den Sie in die Soundkarte einspeisen müssen. An beinahe jedem CD-ROM-Laufwerk findet sich ein solcher drei- bis vierpoliger Anschluß auf der Rückseite, eine ähnlich aussehende Buchse dürfte auch auf Ihrer Soundkarte vorhanden sein. Wenn Sie Glück haben, war entweder im Lieferumfang der Soundkarte oder bei Ihrem CD-ROM-Laufwerk das richtige Kabel dabei. Dummerweise sind diese Kabel allerdings nicht genormt, es kann also gut sein, daß Sie zwar ein Kabel haben, damit aber nichts anfangen können. In diesem Fall sollten Sie genaue Typenbezeichnung von CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte notieren und bei Ihrem Händler nach einem internen Audio-Verbindungskabel für CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte fragen.

Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Speicher defekt?

Beim Einschalten piepst mein PC, beklagt einen beschädigten CMOS-Speicher und verweigert das Booten. Ist mein Computer defekt?

Tja, Sie haben da ein kleines Problem. Der CMOS-Speicher enthält wichtige Informationen zur Konfiguration Ihres PCs, ohne die der Rechner nicht arbeiten kann. Normalerweise werden diese Informationen mit Hilfe einer Batterie auch dann erhalten, wenn der PC ausgeschaltet ist. Bei wüsten Hardware-Bastelorgien oder durch Entladen der Batterie verliert der PC in seltenen Fällen diese Informationen. Im Prinzip können Sie alle Angaben relativ leicht wieder eintragen, wenn Sie beim Starten durch Drücken der Taste ***DEL*** *bzw.* ***ENTF*** *in das BIOS-Setup wechseln. Allerdings müssen Sie dazu wissen, welche Werte vorher dort standen - ohne diese Information haben bestenfalls Experten eine Chance. Daher unser Tip: Notieren Sie sich alle Werte des BIOS-Setup, solange Ihr PC noch funktioniert, dann haben Sie bei einem eventuellen Gedächtnisverlust der Maschine kein Problem.*

Datei-Leichen von CD-ROM

Es passiert mir immer wieder, daß ich Programme, die von CD-ROM installiert wurden, nicht mehr von der Festplatte löschen kann. Mache ich etwas falsch?

Nein, das Problem liegt an der schlechten Angewohnheit mancher CD-ROM-Installationsprogramme, die auf Festplatte kopierten Dateien zu verstecken oder mit einem Schreibschutz zu versehen. Der Trick besteht nun darin, diese Attribute wieder zu entfernen. Wechseln Sie zu diesem Zweck mit Hilfe des Befehls CD in das entsprechende Verzeichnis und geben Sie dort ***ATTRIB*** *ein. Damit werden auf einen Schlag alle Attribute aller Dateien in diesem Verzeichnis zurückgesetzt. Mit Hilfe von* ***DEL*** *und* ***RD*** *können Sie nun die nicht mehr benötigten Dateien und Verzeichnisse beseitigen. Alternativ können Sie auch* ***DELTREE*** *benutzen: Dieser neue Befehl löscht nicht nur ganze Verzeichnisse mitsamt den dort enthaltenen Dateien, sondern ignoriert auch Attribute wie den Schreibschutz.*

Dell Dimension 4100V

Rakete mit DX4-Triebwerk

Der Spielefreak kommt heute kaum noch mit einem 33 MHz-486er aus, und selbst wer einen DX2/66 kauft, kann morgen schon von gestern sein. Da sollte man am besten gleich zu einem DX4-System greifen - und das gibt's zum Beispiel von Dell zum überaus attraktiven Preis.

Der als Local-Bus-PC ausgelegte Dimension 4100V verfügt über einen mit 100 MHz (!) getakteten Intel DX4-Prozessor, der in Verbindung mit einem auf der Hauptplatine integrierten Grafikchip von Cirrus Logic jedem 60-MHz-Pentium das Fürchten lehrt. Durch die beim DX4 eingesetzte neue Technologie - die CPU arbeitet jetzt mit 3,3 anstatt mit 5 Volt - wird außerdem eine geringere Stromaufnahme erreicht, die zu einer verminderten Wärmeentwicklung führt. Das nervtötende Surren, das die meisten Pentium-PCs dank des zusätzlichen Prozessor-Lüfters von sich geben, entfällt demgemäß.

Der Dimension 4100V wird als Komplettsystem mit Monitor, Tastatur, Maus, Lautsprecher, Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk angeboten. Von überzeugender Qualität ist die Tastatur, die auch Vielschreibern ein angenehmes Feedback vermittelt. Der 15-Zoll-Monitor bietet ein gestochen scharfes Bild mit brillanten Farben, könnte jedoch etwas besser entspiegelt sein. Als Soundkarte setzt Dell die Sound Blaster 16 von Creative Labs ein, die aus Kostengründen ohne den (nur zur Datenkomprimierung bei der Aufnahme benötigten) ASP-Chip auskommt. Direkt über die Soundkarte läßt sich das CD-ROM-Laufwerk CR-563 von Matsushita/Panasonic betreiben, so daß schließlich, da Festplatten- und Schnittstellen-Controller ebenfalls direkt auf der Hauptplatine integriert sind, nur ein Steckplatz von eben der Soundkarte belegt wird. Für Erweiterungskarten stehen damit noch zwei Local Bus- und zwei der drei vorhandenen ISA-Slots zur Verfügung. Selbst im Vergleich zum DX2/66, der von kommenden Spielen wie Wing Commander 3 wahrscheinlich als Mindestkonfiguration gefordert wird, ist nochmals eine drastische Erhöhung der Rechenleistung spürbar. Spiele wie 1942 - Pacific Air War von MicroProse erreichen selbst bei höchster Detailstufe eine einwandfrei fließende Animation. Mit 8 MByte Hauptspeicher und einer 340 MByte-Festplatte von Western Digital kostet das System inklusive Monitor 5.345 Mark - in Anbetracht der gebotenen Leistung sicher ein absolut fairer Preis. Kritikpunkte sind der magere Softwareumfang - außer Windows und DOS sind keine weiteren Applikationen enthalten - sowie die noch installierte alte Version 3.1 von Windows.

Christian Späthe ■

Info: Dell Computer GmbH, Monzastraße 4, 63225 Langen, Tel.: (06103) 971-100

Wissenswertes zum DX4

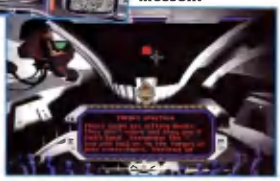
Der DX4 ist das jüngste Mitglied von Intels 486er-Familie. Wie schon beim DX2 basiert die Geschwindigkeitssteigerung auf einer Vervielfachung der internen Taktfrequenz: Nach außen hin - also zum Beispiel beim Speicherzugriff - arbeiten DX2 und DX4 weiterhin mit 33 MHz, was für die Anbindung an den Local Bus auch sehr wichtig ist. Die eigentlichen Rechenoperationen laufen beim DX2 jedoch mit doppelter, beim DX4 mit dreifacher (!) Geschwindigkeit ab. Genaugenommen wäre die korrekte Bezeichnung für den DX4 also DX3, aber Intels Marketingstrategen haben da so ihre eigenen Ansichten. Wie auch immer: Der DX4 läuft intern mit 99 MHz und bietet dadurch nochmals einen deutlichen Performancegewinn gegenüber dem DX2. Außerdem wird der DX4 nur noch mit 3,3 statt mit 5 Volt gespeist, was die Wärmeentwicklung reduziert und einen zusätzlichen Lüfter trotz der hohen Taktfrequenz überflüssig macht.

Star Crusader

Kreuzritter

Star Crusader möchte sich mit den Großen messen.

Mit einem Raumschiff gegen widerwärtige Außerirdische anzutreten, ist bestimmt nicht die neueste Idee, andererseits aber auch nicht die schlechteste. Star Crusader von Take 2 soll besser sein als Origins Strike und Wing Commander zusammen und ganz nebenbei auch noch X-Wing von LucasArts schlagen - kann man sich sein Ziel noch höher stecken? Die spielbare Demoversion kann diese Ansprüche leider nicht erfüllen, aber noch ist ja bis September Zeit. Dann soll Star Crusader nämlich auf den Markt kommen - natürlich als „CD-ROM only"!

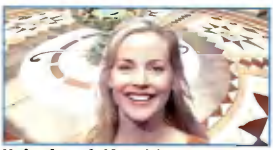


The Hidden Below

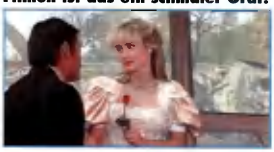
Verstecktes Grauen

Grafik und Scrolling sehen vielversprechend aus.

Bei den 3D-Action-Spektakeln ist immer noch kein Ende in Sicht. In den meisten Fällen handelt es sich aber um übelste Ausschußware, die nur mit dem festen Blick auf die schnelle Mark veröffentlicht wurde. Da macht The Hidden Below schon eine rühmliche Ausnahme. Es ist zwar nicht besonders schnell, und auch die Monster sind sehr spärlich gesät, aber trotzdem sinkt das Stimmungsbarometer nicht in eisige Regionen. Von der Atmosphäre her erinnert The Hidden Below stark an die erste Alien-Verfilmung. Mit langsamen Schritten schleicht man durch die finsteren Gänge, ständig auf der Hut, nicht von einem bitterbösen Alien eins auf die Mütze zu bekommen. Die erste Preview-Version fiel noch durch unglaublich lange Wartezeiten auf, was natürlich bei einem Action-Game besonders fatal ist. Das soll sich aber in der Endversion ändern, denn dann werden alle wichtigen Grafiken und Sounds auf die Festplatte gelegt.



Hui oder pfui? Bei interaktiven Filmen ist das ein schmaler Grat!



Phantasmagoria

Mammutwerk

Sierras CD-ROM-Project Phantasmagoria nimmt immer mehr Gestalt an. Die neuen Screenshots zeigen aber auch nicht mehr als schon erhältliche interaktive Spielfilme. Hoffentlich hat dieses Mammutwerk mehr zu bieten als Quantum Gate & Co. Da es sich aber bei Sierra um erfolgreiche Adventureexperten handelt, kann man davon ausgehen, daß diesmal der spielerische Aspekt nicht zu kurz kommt.

MicroProse

Doppelpack

MicroProse bringt in den nächsten Tagen zwei echte Dumpingangebote auf den Markt. Formula One Grand Prix und David Leadbetter`s Golf erscheinen unter dem Titel Sports CD Edition; Für Railroad Tycoon Deluxe und Civilization steht Sid Meier Pate. Kosten sollen beide CD-ROMs nur DM 89,-, so daß echte Simulations- und Strategiefans hier zwei Spiele für den Preis

von einem bekommen. Außerdem wird die CD-Version von Subwar 2050 als kleine Dreingabe auch noch die erste und bisher unveröffentlichte Missiondisk erhalten. Dieser Silberling schlägt dann mit DM 139,- zu Buche. Wer Subwar 2050 schon sein eigen nennt, wird sicher nur an der Diskette interessiert sein. Diese kommt etwas später auf den Markt und kostet voraussichtlich DM 79,-.

Ruff`s Bone

Hundeknochen

Computer und Kinder. Viele Eltern schrecken davor zurück, ihre Kleinen noch im Kindesalter mit diesem „Gerät" vertraut zu machen. Vielleicht, weil sie selbst ein wenig Angst vor dieser neuen Materie haben? Egal, Tatsache ist, daß man im späteren Berufsleben an einem Computer nicht mehr vorbeikommt. Gerade aus diesem Grund sollte man sich überlegen, ob man seinen Nachwuchs nicht doch spielerisch an dieses Hilfsmittel gewöhnt. Bestens dazu geeignet sind natürlich Education Games - und die treten in letzter Zeit ja en masse auf. Ruff`s Bone erzählt die Story eines niedlichen Hundes, der auf der Suche

nach seinem Knochen zwölf verschiedene Bildschirme „beschnuppern" muß! Wenn weiterhin so viele Education Games erscheinen, so können wir Ihnen Ruff`s Bone bestimmt in einem weiteren (Seite 122) Special vorstellen.

NUR WER SEINE ANGST BESIEGT KANN ES VERNICHTEN

THE Hidden Below

AB JULI AUF IHREM PC!

Außenseiter

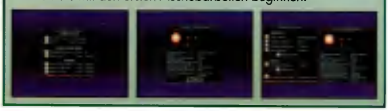
Lang hat´s gedauert, nun ist es endlich da: Sierra verläßt mit Outpost die ausgetretenen Adventure-Pfade und macht einen Abstecher ins Strategie-Genre. – Ein ehemaliger NASA-Mitarbeiter beamt SimCity 2000 kurzerhand ins Weltall.

Wenn einer eine Reise tut...

Bevor es losgeht, müssen Sie zahllose Entscheidungen treffen: Wen nimmt man mit, wen läßt man zu Hause? Paßt der Wettersatellit noch in den Kofferraum, oder hat ein zusätzliches Freßpaket auf dem Dachgepäckständer Platz? Solche und ähnliche Fragen müssen Sie gewissenhaft abwägen, denn die Ladekapazität Ihres Raumschiffs ist begrenzt.

Nach der Auswahl des Planeten aus 21 möglichen Sternensystemen können Sie vorab Informationen über die Lebensbedingungen des Gestirns abrufen.

Mit Sonden und Satelliten untersuchen Sie den fremden Himmelskörper nach den vorhandenen Rohstoffen, biologischen, chemischen, physikalischen und vielen anderen Gesichtspunkten. **Dann schicken** Sie eine ALPHA-Einheit auf Ihren auserkorenen Stern, die automatisch für die nötige Energie und einige grundlegende Versorgungseinrichtungen sorgt. Sobald die Anlage funktioniert, können Sie mit den ersten Aushubarbeiten beginnen.



Es war einmal vor vielen Jahren, da gab es in Kalifornien ein kleines, putzmunteres Softwarehaus, das sich Maxis nannte und ein Spiel mit dem hübschen Namen SimCity programmiert hatte. Und weil es sich so gut verkaufte, legte der große Zauberer Will Wright noch eins drauf: Eine Zusatzdiskette mit dem Titel „Architecture I" verwandelte das Städtchen in eine Mondlandschaft, mit Mondhäusern, Mondfabriken und Mondautos. 1994, also fünf Jahre später, wiederholt sich das Märchen von damals. Im Frühjahr dieses Jahres wurde SimCity 2000 veröffentlicht und kassierte von der

Diese Übersicht ist für Ihre Kolonie essentiell: Haben die Bewohner genug zu essen? Sind sie gut untergebracht? Wie steht´s um die Moral?

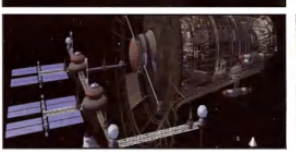
Ein Vulkan bricht aus - natürlich eindrucksvoll untermalt von einem kurzen Videoclip.

PC Games eine Spielspaß-Traumwertung von 94 %. Daß dieses Urteil mehr als gerechtfertigt war, beweist allein schon die ungewöhnlich lange Präsenz auf Platz 1 in den Media Control-Charts. In der beliebten Serie „Oft kopiert, nie erreicht" versucht sich Sierra unter Leitung von Bruce Balfour an einer „Cover-Version" im Weltraum und verpaßt der Simulation den hübschen Namen Outpost.

Weltuntergangsstimmung

Es kann passieren, was will, es gibt immer einen, der es kommen sah. Schon viele halbseidene Propheten haben der guten alten Erde ihr Ende vorhergesagt, aber glücklicherweise haben sich alle Schwarzseher um ein paar Jährchen verrechnet. Bei Outpost können Sie jetzt schon mal für den Ernstfall üben, denn für das nächste Jahrtausend zeichnet sich folgendes Schreckensszenario ab: Der voluminöse Asteroid „Vulkans Hammer" rast geradewegs auf den blauen Planeten zu. Zufällig haben Sie ein gigantisches Raumschiff im Orbit geparkt, das zum Zeitpunkt des Unglücks gerade am Jupiter „aufgetankt" wird. Währenddessen tobt auf der Erde bereits das Chaos, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Weltkugel explodiert. Also heißt es Koffer packen, ein lauschiges Plätzchen auf der Milchstraße suchen und auf bessere Zeiten hoffen.

Mit 200 Mann Besatzung treten Sie als Kommandant die Reise zu einem neuen Planeten an. Nach der 50 Jahre dauernden Fahrt haben Sie Ihr Ziel endlich erreicht. Mit notdürftigen Mitteln beginnen Sie, eine bewohnbare Siedlung auf dem ungastlichen Gestirn aufzubauen. Die Hälfte Ihrer Untertanen macht sich jedoch selbständig und installiert eine eigene Rebellenkolonie, die Ihnen zukünftig Platz und Ressourcen streitig machen wird.



Outpost geizt nicht mit optischen Reizen: Genau einhundert SVGA-Videos werden im Laufe der Handlung abgespult.

In letzter Minute...

... hat Sierra einige ursprünglich vorgesehene Features auf einen späteren Zeitpunkt verschoben. Beispielsweise sollte eine Monorail durch die Gegend tuckern und Rohstoffe sowie Passagiere befördern - ersatzlos gestrichen! In den BMP-Dateien gibt es auch schon fertige Grafiken für Straßen, Brücken usw., nur gebaut werden können sie nicht. Den Handel mit anderen Völkern hat man komplett herausgenommen, ebenso wie einige Funktionen, die die eingebaute „künstliche Intelligenz" betreffen.

Anstatt ein vollständiges Spiel auf den Markt zu bringen, verdient Sierra lieber an den Zusatzdisketten. Bei einem Erfolg von Outpost sind drei „Expansionsmodule" angedacht, die vermutlich schon fast fertig in den Schubladen liegen. Im Handbuch wird das erste Add-on bereits für Ende 1994 angekündigt: Es kommen neue Sternensysteme hinzu, ein Terraineditor (aha!) läßt Sie Ihren eigenen Planeten entwerfen, und Teil 3 wird Ihnen endlich Handel und Händel, also auch Kriege mit Außerirdischen, erlauben.

Wenn Ihre Führungskünste nichts taugen, laufen auch einige Dauernörgler zur Konkurrenz über.

Der Mann im Mond

Allererste Bürgerpflicht wird es sein, kleine Roboter loszuschicken, die die lebensnotwendigen Mineralien und Metalle abbauen. Mit Minenfahrzeugen buddeln Sie in die Tiefe, um dort auf insgesamt vier Ebenen Wohnungen, Fabriken und Krankenhäuser einzurichten. An der Oberfläche entstehen Kraftwerke, Lagerhallen, landwirtschaftliche Gebäude und Transportröhren. In Universitäten und

VERKOSOFT

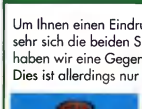
21244 Buchholz / Nh.
Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str.81g
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

		PC	CD-ROM
Airbus A320 Europa	DA	67.95	67.95
Airbus A320 U.S.A	DA	87.75	87.75
Anstoss	DV	67.95	87.75
Battle Isle 2	DV	80.98	87.75
Burning Steel 2	DV/EA	87.75*	67.95
Burntime	DV	80.98	80.98
Das Schwarze Auge	DV	80.98	67.95
Das Schwarze Auge 2	DV	80.98*	-------
Day of the Tentacle	DV	87.75	94.49
Der Clou	DV	80.98	80.98*
Der Schatz am Silbersee	DV	87.75	-------
Die Siedler	DV	80.98	-------
Duke Nukem II	DA	59.50	-------
Eishockey Manager	DV	80.98	-------
Elite 2 -Frontier-	DV	67.95	67.95
Epic Pinball 1 + 2	EA	69.50	-------
Goblins 3	DV	80.98	101.52
Helloween Harry	DA	52.50	-------
Lands of Lure	DV	62.98	94.49
Lemmings 2	DA	80.98	62.98
Mad News *	DV	80.98	87.75
Magic of Endoria	DV	74.48	-------
Monster Bash	DA	52.50	-------
Pirates Gold	DV	94.49	-------
Prince of Persia 2	DA	67.95	-------
Privateer	DA	87.75	101.52
Raptor	DA	59.50	60.50
Railroad Tycoon Deluxe	EA	80.98	-------
Reunion	DV	74.48	74.48
Shadow Caster	DA	44.18	94.49
Sim City 2000	DV	87.75	-------
Strike Commander	DA	87.75	87.75
Syndicate	DV	80.98	94.49
Tie Fighter *	EA	87.75	87.75
T.F.X.	DA	87.75	-------
Ultima Underworld II	DA	74.48	87.75
Ultima VIII -Pagan-	DV	87.75	114.74
UFO -Enemy Unknow	DV	94.49	94.49
Wing Com. 2 + SAP	DV	67.95	-------
Xargon	DA	52.50	-------
X-Wing	DA	87.75	-------
Zeppelin -Giants of Sky	DV	80.98	87.75*

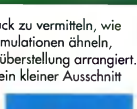
Weitere Spiele vorrätig !
Druck und Preisirrtümer vorbehalten.
Telefonische Bestellung täglich von 9.00 -22.00 Uhr
Versandkosten : Vorkasse/Scheck 8 - DM.
Nachnahme 10.- DM + 3 DM Zahlkarte

Outpost und SimCity 2000: Das Duell der Giganten

Um Ihnen einen Eindruck zu vermitteln, wie sehr sich die beiden Simulationen ähneln, haben wir eine Gegenüberstellung arrangiert. Dies ist allerdings nur ein kleiner Ausschnitt der Möglichkeiten; tatsächlich ist Outpost etwas komplexer als sein großes Vorbild und hält den Spieler durch die „Laboratory"-Funktion bei Laune.



Fusionsreaktor



Stadion

Fabrik

Wohnbereiche

Lagertanks

Universität

Polizeistation

Katastrophen

Labors tüfteln Wissenschaftler an neuen Technologien, die Ihrer Kolonie zugute kommen und das Überleben in der fremden Umgebung erleichtern sollen. Neun verschiedene Wissenschaften (Biologie, Chemie, Physik, Mathematik usw.) mit 44 Teilbereichen wollen erforscht werden; dies kostet zum einen unendlich viel Zeit und zum anderen jede Menge Energie in Form von Arbeitskraft und Rohstoffen. Dennoch lohnt es sich, in die Laboratorien zu investieren: Die Fabriken werden effizienter arbeiten, und neues technisches Gerät kommt hinzu. Damit Ihre Kolonie wächst und gedeiht, müssen Sie Ihre Untertanen motivieren, um genügend Nachkommen zu „produzieren". Dies darf durchaus wörtlich genommen werden: Am Anfang kommen beängstigend viele Bewohner um; daher müssen Sie die Geburtenrate künstlich steigern. Für solche Zwecke bestens geeignet sind die „Rotlichtviertel", die jedoch auch die Kriminalität magisch anziehen.

Atemberaubend

Outpost ist ein 100%iges Windows-Spiel - mit all seinen Vor- und Nachteilen. Bei 386er-Besitzern mit Windows-Allergie schrillen die Alarmglocken diesmal umsonst, denn Sierras neues Paradepferd umgeht diese Bremse recht geschickt. Das Spiel läuft nicht wie die meisten anderen Programme dieses Genres in Echtzeit ab. Stattdessen können Sie in jeder Runde bauen und planieren, was das Zeug hält. Erst wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf einen Button, und die Änderungen treten in Kraft. Um z. B. ein Segment zu bulldozern, benötigen Sie im Durchschnitt zwei bis drei Runden - je nach Gelände.

Was Outpost aus der Masse der Strategiespiele heraushebt, ist das hohe Niveau der Grafik. Während Ihrer Tätigkeit werden Sie von exakt 100 3D-Studio-Animationen unterbrochen, die zwar meist recht kurz, dafür aber technisch von einer brillanten Qualität sind. Für ungetrübten Genuß sollten Sie jedoch alle Tricks auffahren, die DOS und Windows zu bieten haben: Smartdrive für das CD-ROM-Laufwerk, großzügig bemessene Auslagerungs-Datei usw.

Auf der CD-ROM wurden sämtliche Grafiken als hochauflösende BMP-Bilder gespeichert. Allerdings sehen die Bauwerke bemerkenswert einfallslos aus: Wo Maxis mit quietschbunten und detailverliebten Gebäuden lockt, darf man sich bei diesem Spiel durch eine menschenleere und landschaftlich karge Umgebung klicken, was natürlich thematisch bedingt ist. Da sich das Leben im Inneren der Kolonie abspielt, halten sich die Animationen sehr in Grenzen; dadurch wirkt Outpost etwas steril und bei weitem nicht so attraktiv wie Will Wrights Geniestreich.

Über die Benutzeroberfläche muß man nicht viel erzählen, denn die hält sich an die Windows-Konventionen und entspricht in den meisten Belangen SimCity 2000 (3D-Grafik, Untergrundansicht, verkleinerte Übersichtskarte usw.) - mit einem Unterschied: Gebäude und Fahrzeuge wählen Sie aus einer Scroll-Liste, was sehr mühselig ist. Hier wäre eine Iconleiste zweckmäßiger gewesen. Rund 450 WAV-Dateien werden Sie zu Gehör bekommen; das Repertoire reicht von der lustlos dahinplätschernden Musik bis hin zu einigen Dutzend Funksprüchen.

Stockt der Nachschub mit Mineralien und Metallen, fallen die Gebäude in sich zusammen.

Statement

Es gibt zwei Dinge, die ich nicht mehr sehen kann: Erstens SimCity 2000 (nach so langer Zeit nur allzu verständlich) und zweitens SimCity 2000-Plagiate. Den Gipfel der Unverfrorenheit hat sich aber Bruce Balfour geleistet: So frech hat noch keiner geklaut. Während man den Siedlern und vor allem Theme Park noch eine gewisse Eigenständigkeit zugesteht, probiert es Sierra auf die harte Tour. Features wie das Katastrophenmenü tarnt man als „Cheat" (Strg-F10), und siehe da: Erdbeben, Vulkanausbrüche und Stürme aller Art kommen zum Vorschein. Solche Spezialitäten verstecken die Außenpostler ganz schüchtern in der Readme-Datei - ein weiteres Indiz dafür, daß es mit der Einmaligkeit von Outpost nicht allzu weit her sein kann. Mit viel lästigem SuperVGA-Firlefanz (ab dem zweiten Durchgang: gääähhhn!) und allerlei NASA-Spitzfindigkeiten versucht Sierra, die Spuren zu verwischen, die immer wieder auf die Fährte von Maxis führen. Vor allem zu Beginn einer neuen Expedition läßt Balfour seine gesammelten Weisheiten auf den wehrlosen Spieler einprasseln. Jede popelige Sonde muß man einzeln ins All kicken - wie aufregend! Bis man endlich die erste Hütte aufstellen darf, hat man inkl. Videos zehn Minuten fingernägelkauend vor dem PC zugebracht.

Read-Error

Wenn es einen Grund gibt, die Outpost-CD nach einer halben Stunde wutentbrannt in die nächste Ecke zu feuern, dann liegt es am Handbuch. Das 80 Seiten starke Werk enthält weder Tutorial noch eine ausführliche Beschreibung der Gebäude. Niemand verrät Ihnen auch nur mit einem Satz, daß Sie Wohnungen nur unterhalb der Oberfläche bauen können. Und wenn Ihnen plötzlich die Kolonisten in Scharen davonlaufen, weil die Gebäude einstürzen, werden Sie nach Stunden frustreicher Recherche folgendes herausgefunden haben: Man braucht zum Erz-Transport von weiter entfernten Minen mehrere Trucks, die in Fabriken hergestellt werden, und eine Lagerhalle. Wer mehrere Bulldozer und Minenroboter einsetzen will, kann Tausende davon produzieren - sie werden ihm nichts nützen. Nur wenn man eine Roboterzentrale baut, setzen sich die Blechdosen in Bewegung. Outpost wird es auch in einer kompletten deutschen Fassung geben, bei der alle gesprochenen Texte synchronisiert und die Bezeichnungen im Spiel übersetzt werden. Das katatastrophale deutsche Handbuch, das uns zum Test vorlag, wird aber auch Ihnen nicht erspart bleiben.

Petra Maueröder ■

Foto: RINA MISEREOR

Wenn Flucht der letzte Ausweg ist

Mbabele Vater wollte nicht vor den fremden Soldaten fliehen. Der alte Mann blieb zu Hause als sie kamen. Er sah sein Dorf und die Felder brennen, er sah, wie sie das Vieh wegtrieben, er erlebte am eigenen Leibe, wie sie Gefangene quälten. Und er bezahlte die Liebe zur Heimat mit seinem Leben.

Mbabele und seine Familie konnten sich retten: In eines der staubigen Flüchtlingslager, die den Lebensmut der Menschen ersticken.

Mbabele und seine Familie brauchen schnelle Hilfe. Werkzeug, Ausbildung und Starthilfe, um wieder von vorne anfangen zu können, Schulen für die Kinder, Verständnis und Entgegenkommen der Gastgeber. Hilfen, die die Afrikaner nicht aus eigener Kraft leisten können: 5,7 Millionen Flüchtlinge leben in Afrika. Als Menschenkette reichten sie von Flensburg bis Neapel.

Postgiro Köln 556-505

MISEREOR
Aktion gegen Hunger und Krankheit in der Welt

Postfach 1450
52015 Aachen

+ NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU +

24 Std.

GAME-LINE

24 Std.

Tel. 01 90 - 19 01 24

Die Hotline für An- und Verkauf von neuer und gebrauchter Hard- und Software

Sega – Nintendo – Amiga – PC – Jaguar
CDI – 3 DO – Neo Geo

ab 18 Jahren 1 Min/1,15

JLE / DeTeMedien

24 Std.

+ NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU +

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
CD400 MB	General Midi
MEM640 KB	VEA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 4 MB RAM unter Windows 3.1 erforderlich

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	40%	75%	80%

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

COMPUTERSPIELE UND VIELES MEHR...

Falk Business & Entertainment Software

Tel. 03338 38 801 Laden + Versand Fischer PC 16321 Bernau Börnicker Chaussee 23

Double Speed CD-ROM Laufwerk

Mitsumi 258 DM
+ Controller 289

Phillips 206 299 DM
incl. Controller

Phillips 206 wie oben
incl. Contr. extern 349 DM

CD-ROM's für jeden... ...und jeden Geldbeute!

German Only Vol.2	dt.	44,-DM
Pegasus 4.0	dt.	55,-DM
ROMSIDE Bundle (4CD's)		39,-DM
Only Morph	dt.	26,-DM
Ani Mazing 2	dt.	24,-DM

PC-Hardware 48,-DM
(interakt. Lehrfilm mit dt. Sprachausg.)
Multimedia Märchenstunde dt. 46,-DM
Multimedia Vokabeltrainer dt. 46,-DM

!kostenlose Preisliste anfordern!
Versand per NN + 9,- DM+3,- DM Zahlkarte
Bei Vorkasse (-10% Nachlaß)
ab 350,-DM Versandkosten frei

Inspektor Zebok: Das Erbe

Alles klar, Herr Ko

Oh je, schon wieder ein selbsternanntes „interaktives Multimedia-Adventure"! Der in Sachen PC-Spiele bislang noch sehr jungfräuliche bhv-Verlag schickt seine Eigenproduktion Inspektor Zebok auf drei randvollen CD-ROMs ins Rennen.

Der erste Fall, den Sie lösen müssen, lautet: Wie bringe ich meiner Familie schonend bei, daß ich schon wieder einen neuen PC brauche? Ein 386 DX mit 33 MHz (absolutes Minimum!), SVGA-Karte, Windows-kompatibler Soundkarte, Double Speed-Laufwerk, 18 MB Festplattenspeicher und 8 MB RAM sollte Ihren Schreibtisch zieren, wenn Sie sich für dieses Adventure entscheiden. Zusätzlich benötigen Sie Windows 3.1 und eine Maus. Wohlgemerkt: Das sind die Mindestvoraussetzungen, damit das Programm überhaupt läuft.

Dann müssen Sie bei Ihrem Software- oder Buchhändler nur noch 139,- DM als „Kaution" hinterlegen und Sie sind stolzer Besitzer eines der zur Zeit ungewöhnlichsten Spiele. Schon die Aufmachung sticht zwischen den üblichen Pappschachteln hervor: In einer nachempfundenen Filmdose aus Blech befinden sich neben der Anleitung die drei Silberlinge, auf denen rund drei Stunden Videofilme im AVI-Format gespeichert sind.

Inspektor Zebok hat es sich in seinem Korbsessel gemütlich gemacht (links).

Im Hauptmenü können Sie u. a. auf das Intro zugreifen und Spielstände speichern (unten).

Nur vom Feinsten

Bei der Kreation der Figur „Inspektor Zebok" hat man sämtliche gängigen Klischees hineingepackt, die einen durchschnittlichen TV-Kommissar auszeichnen: Der smarte Held trägt den klassisch-gediegenen Schimanski-Schlabber-Look, geht nie ohne Hut aus dem Haus und ist hartnäckiger Verfechter des Dreitagebarts. Unermüdlich jettet er mit seiner Nobelkarosse zwischen Büro, Wohnung und Tatort hin und her. Bei seinem ersten Fall geht es um einen Toten, der in einem Zug aufgefunden wird und anscheinend einen Herzinfarkt erlitten hat. Doch im Laufe der Ermittlungen stellt sich heraus, daß es sich dabei um einen amerikanischen Notar handelt, der im Auftrag eines schwerreichen Familienclans ein wichtiges Testament überbringen sollte. Natürlich ist das Schriftstück wie vom Erdboden verschwunden.

Der Krimi beginnt im Münchner Hauptbahnhof, als der Notarzt nur noch den Tod des Notars feststellen kann. Mitsamt seinen sechs Assistenten untersucht der Inspektor das Abteil und verhört Verdächtige, die sich „zufällig" im gleichen Waggon aufhalten. Aus Zeugenaussagen und gefundenen Gegenständen ergibt sich so Stück für Stück ein Mosaik, das schließlich auf die Spur des Mörders führt.

Selbstbedienungsladen

Wie es sich für ein Windows-Adventure gehört, wird die gesamte Steuerung über die Maus abgewickelt. Eine Handvoll selbsterklärender Icons

mmissar?

genügt, um Zeugen zu befragen, Anweisungen zu geben und Räume zu untersuchen. Je nachdem, wie Sie auf ein bestimmtes Ereignis reagieren, verhalten sich Ihre Mitmenschen anders. Bei ungeschickten Aktionen werden Sie von Ihrem Vorgesetzten zur Schnecke gemacht, oder der freundliche Herr von der Spurensicherung macht Sie höflich darauf aufmerksam, daß seine Kamera in Reparatur ist („Jetzt nicht!"). Unter den insgesamt 40 Charakteren finden sich zwielichtige Ganoven ebenso wie aufdringliche Pressefritzen und charmante weibliche Wesen, die dem Helden schöne Augen machen. Aber Vorsicht: Wenn Sie sich per Mausklick auf ein Techtelmechtel einlassen, werden Sie von Ihrem Chef eigenhändig suspendiert. Harmloser sind hingegen urige Gestalten, die der Handlung den nötigen Pfiff verleihen („I bin a Bayer, host mi?").

Ganz im Gegensatz zu den LucasArts-Adventures kann es Ihnen bei Inspektor Zebok sehr wohl passieren, daß am Anfang ein wichtiges Utensil übersehen wurde. Oder bei einem Gespräch haben Sie nicht rechtzeitig nachgehakt, so daß Ihnen am Schluß einer der insgesamt zwölf Hinweise fehlt. Pech für Sie - in beiden Fällen müssen Sie zu einem früheren Zeitpunkt wieder einsteigen (fragt sich nur, wo).

Kinderkrankheiten

Jede noch so unbedeutende Handlung wird mit einem Videofilm dokumentiert. Dessen Qualität ist zwar softwaremäßig in drei Stufen wählbar, hängt jedoch in hohem Maße von Ihrer VGA-Karte und dem verwendeten PC ab. Bei den kurzen Clips darf man natürlich keine hollywoodreife Vorstellung erwarten, aber die Vielzahl der Schauplätze und die Bandbreite der Darsteller machen das Spiel sehr abwechslungsreich. Leider gehört das Adventure nicht unbedingt zu den schnellsten seiner Zunft: Die Ladezeiten von Festplatte und CD-ROM sind zum Teil unerträglich lang. Motivationskillend wirkt sich auch die ständige Wiederholung der Filmchen aus; hängt man an einer Stelle fest, wird ein und derselbe Clip immer und immer wieder gezeigt.

Petra Maueröder ■

Was dem Derrick sein BMW, ist dem Zebok sein Mercedes.

Vierzig Darsteller und somit Verdächtige können per Mausklick befragt werden.

Am rechten Bildschirmrand haben Sie ständigen Zugriff auf Ihre Assistenten (unten).

Statement

Während des Tests von Inspektor Zebok bildete sich des öfteren Angstschweiß auf meiner Stirn: Wird meine Festplatte dieses Spiel überleben? Und vor allem: Werde ich dieses Spiel überleben? Für Videoclips, in denen Zebok die weltbewegenden Worte „Und was jetzt?" spricht, wartet man locker fünf bis zehn Sekunden, ehe man wieder ins Geschehen eingreifen kann. Dafür schaufelt die Festplatte megabyteweise Bild- und Tonmaterial von einem Sektor in den anderen - und wir haben ja eigentlich ein CD-ROM-Spiel vor uns! Den Pioniergeist von bhv in Ehren, aber bei der geplanten Fortsetzung sollten zumindest die Grundregeln eines guten Adventures beachtet werden. Es wäre schade, wenn die aufwendige Präsentation und die vielen guten Ideen erneut von solchen Patzern zunichte gemacht würden wie im vorliegenden Fall.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 18 MB	Roland
CDxxx MB	General Midi
MEM640 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- 8 MB RAM erforderlich

CD-ADVANTAGE

gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	65%	70%	63%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 139,-

HERSTELLER
bhv Verlags GmbH

Theme Park

Schillerndes Vergnüge

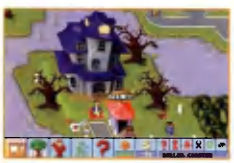
Mit der CD-ROM-Version von unserem Spiel des Monats geht's auf Ihrem PC rund: Dreierlooping und Karussells erwarten Sie in der originellsten Wirtschaftssimulation seit Mad TV.

Was ist der Unterschied zwischen Casanova und Bullfrog? Casanova nutzte seine Chancen. Das britische Programmierteam hingegen versiebte wie etliche prominente Hersteller zuvor die Möglichkeit, die CD-ROM in gebührendem Maße zu nutzen. Über einige grafische Gags kamen Peter Molyneux und seine Truppe leider nicht hinaus. Na gut, das Intro wurde stellenweise etwas aufgebohrt. Die winzigen Unterschiede im Detail merkt man aber wirklich nur, wenn man sich beide Versionen unmittelbar hintereinander anschaut. Zusätzlich kann man bei einer Handvoll Attraktionen „mitfahren": In der Achterbahn, auf dem Go-Kart-Parcours usw. dürfen Sie Ihre Runden drehen. Sogar Rutschpartien durch die Riesenschlange oder einige Kapriolen auf der Hüpfburg sind möglich. Dabei wird die tatsächliche Umgebung nicht berücksichtigt, d. h. die Fahrt sieht bei jedem Neustart gleich aus. In allen Fällen wurden die Grafiken mit 3D-Studio von Autodesk gerendert.

Wenn Sie sich das ruckelnde Scrolling durch ständiges Nachladen ersparen möchten, empfehlen wir unbedingt ein Double Speed-Laufwerk und einen 486er mit mindestens 50 MHz. Bullfrog hat sich mit den Zugaben sichtlich viel Mühe gegeben, aber: Diese sensationellen Animationen sind allesamt Einwegprodukte. Nach dem ersten Staunen holt man sie nur noch aus der Mottenkiste, wenn man Kollegen und Freunde beeindrucken möchte.

Pentium recommended

Was Theme Park von einer 100%-Wertung trennt, sind vor allem technische Mängel: Die Grafik ist zwar sehenswert, aber nach wie vor elendig lahm. Das CD-ROM-Laufwerk tut sein übriges, um das Geschehen zu verzögern, wo es nur kann. Vor allem das Tempo in der Super VGA-Einstellung ist selbst mit High-End-PCs eine Quälerei für Prozessor und Spieler. Wer einen mehrstündigen Dauertest ohne bleibende Schäden überstehen will, tut gut daran, wenn er den nervenden Sound komplett ausschaltet. So toll sich Musik und Effekte anfangs anhören und wie putzig die kleinen Besucher über die Pfade marschieren: Hinter Theme Park steckt eine herkömmliche Wirtschaftssimulation, die mit grafischen Schmankerln bis zum Geht-nicht-mehr aufgepumpt wurde.



Auch ein Spaziergang im Spukhaus ist möglich.

Das Hauptmenü ist quasi die Eintrittskarte in die bunte Welt des Entertainments. Mit Ihrem Budget finanzieren Sie Inventar und Personal eines Freizeitparks und kümmern sich um die Instandhaltung sowie den Ausbau der Anlage. Ein funktionales Wegenetz leitet Ihre Besucher zu den tollsten Attraktionen und zu den teuersten Würstchenbuden. Profis handeln mit Aktien der Konkurrenz und ordern Softeis und Cola auf dem Großmarkt.
Bei der Idee kann man also wirklich nicht meckern, denn die verdient allen Unkenrufen zum Trotz das Prädikat „Genial". Da einem die 3D-Sequenzen während des Spiels rein überhaupt nichts bringen und auch der Sound keine Aufwertung erfuhr, spendieren wir lediglich einen zusätzlichen Sympathie-Pluspunkt für die Bullfrog-Grafiker.

Petra Maueröder ■

Hübsche Grafik, aber leider können Sie bei der Go-Kart-Fahrt nicht eingreifen.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386er er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD170 MB	General Midi
MEM ??? KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Double Speed-Laufwerk empfohlen

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	80%	70%	86%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Bullfrog

UFO CD - Enemy Unknown

Übermenschlich?

Für ein Softwarehaus wie MicroProse gehört es schon fast zum guten Ton, jedes erschienene Spiel auch auf CD-ROM zu veröffentlichen.

Keine neuen Animationen bei UFO CD-ROM.

Rufen wir es uns ins Gedächtnis zurück. Eine CD ist ein Speichermedium, auf welchem bis zu 650 MB Daten gespeichert werden können. Warum bitteschön haben einige Hersteller aber immer noch nicht kapiert, daß man diesen Platz auch füllen sollte (ja, Sie haben recht gehört, liebe Programmierer: füllen)?! Wenn wenigstens ein erweitertes Intro, Zwischensequenzen oder Sprachausgabe bei UFO dabei wären.

Codeabfrage auf CD?

Nein, wir haben es bei UFO CD einfach mit einer installierten Diskettenversion zu tun, die auf die CD gepreßt wurde. Selbst die Verzeichnisse, in die bei der Diskettenversion die Spielstände abgespeichert wurden, sind verdächtigerweise mit auf der CD gelandet. Doch das Beste ist, daß sogar die Codeabfrage im Spiel gelassen wurde...

Wie gesagt, hat sich bei der CD-Version absolut nichts geändert. Noch immer müssen Sie Jagd auf die Außerirdischen machen, die sich die Erde untertan machen wollen. Spaß macht´s auf jeden Fall, wenn auch die CD-Version absolut unnötig ist.

Lars Geiger ■

Litil Divil CD

Teuflische Pizza

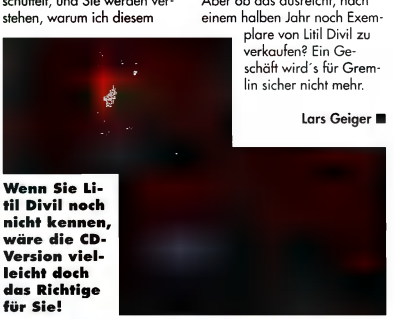
Litil Divil ist wieder da! Jetzt versucht der kleine Teufel, auf dem CD-ROM durch insgesamt fünf Level die Oberwelt zu erreichen, wo ihn wieder eine große Pizza erwartet.

Sie steuern den kleinen Teufel Mutt durch die genannten fünf Level, wobei Sie in über 40 Zimmern unterschiedliche Rätsel lösen müssen. Das Ganze wird durch eine famose Grafik mit umwerfenden Animationen untermalt. Die Animationen des kleinen Teufels sind aus einer Unzahl Bildern aufgebaut und sehen sehr real, sprich teuflisch aus. Stellen Sie sich einmal einen Teufel vor, der aus dem Wasser steigt und sich wie ein Hund schüttelt, und Sie werden verstehen, warum ich diesem Spiel eine Lachwertung von 100% geben würde, wenn es sie gäbe.

CD-ROM

Wie gerne würde ich hier etwas schreiben! Aber wieder einmal muß ein Hersteller zeigen, wie gut sich eine installierte Diskettenversion auf CD macht. Immerhin kann Litil Divil von CD gespielt werden, so daß nur 1 MB Speicher auf der Festplatte verwendet wird. Aber ob das ausreicht, nach einem halben Jahr noch Exemplare von Litil Divil zu verkaufen? Ein Geschäft wird´s für Gremlin sicher nicht mehr.

Lars Geiger ■



Wenn Sie Litil Divil noch nicht kennen, wäre die CD-Version vielleicht doch das Richtige für Sie!

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 12 MB	General Midi
MEM 570 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- installierte Diskettenversion
- Codeabfrage

CD-ADVANTAGE
ungenügend

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	70%	80%	85%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 33 MB	General Midi
MEM 600 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- nicht besser als Diskettenversion

CD-ADVANTAGE
ungenügend

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	75%	90%	80%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Gremlin

Die PC Games-Mailbox

All new!

Nach einem dreimonatigen Testlauf können wir Ihnen nun die offizielle PC Games-Mailbox präsentieren. Mit neuem Menüsystem und einem schier grenzenlosen Datenarchiv!

Endlich ist es soweit, die offizielle PC Games-Mailbox ist on line. Die ultimative Adresse für Software aus über 200 Bereichen, Tips & Tricks, Testberichte frisch vom Redaktionsticker, Onlinespiele, Informationen, Computerbörse und viele weitere interessante Teilbereiche. Trotz des umfangreichen Angebots sensationell übersichtlich und somit auch für Einsteiger uneingeschränkt empfehlenswert. Absolut freier Zugriff für jedermann auf aktuelle Demos, Sharewarespiele, Bugfixes, Updates und Screenshots der in PC Games getesteten Spiele für 20 Minuten täglich. Selbstverständlich können Sie für einen kleinen Unkostenbeitrag registrierter Kunde werden und so richtig aus dem vollen schöpfen. Dann steht Ihnen das Gesamtangebot von Tools, OS/2-, Windows-, Terminal-, DOS-, Antiviren-, Grafik-, Linux- und Programmierfiles bis hin zur gut sortierten Spielerubrik zur Verfügung. Was das reicht noch nicht? O.K., wie wär`s denn mit möglichem Faxversand, Fidonetzzugriff und Hardware sowie Spitzensoftware zu Sonderkonditionen. Klar, in Zukunft gibt es in der Box Originalspiele aller bekannten Hersteller mit Lieferzeiten von 30 Minuten. Ziehen Sie sich Ihre Version des gewünschten Spiels, und los geht`s. Handbuch, Verpackung und Zubehör erreichen Sie binnen dreier Tage auf dem Postweg. Öffnungszeiten 24 Stunden täglich! Die Lösung gegen langweilige Abende oder streikende Postbeamte! Weiterhin kommen Wettbewerbe und Simulationsprogramme, bei denen Sie Ihr Können unter Beweis stellen müssen, um dann als Sieger eine der ausgeschriebenen Reisen zu gewinnen.
Wie lang wollen Sie denn noch diesen vergleichsweise langweiligen Text lesen? Modem anwerfen und anrufen! Nur so erfahren Sie die ganze Wahrheit...

6 Lines analog
2 Lines ISDN (2053901)
& 60 Software

einmalig dazu:
9.600 Modem für 199.- (intern),
14.400 Modem für 299.- (intern/extern)

Achtung!
Die alte Mailboxnummer ist nicht mehr gültig!

Zugriffsberechtigungen

■ Jeder	20 Minuten (Games 1 & Infos & Tips)	DM 0/Monat
■ User1	45 Minuten (Alle Bereiche)	DM 8/Monat
■ User2	90 Minuten (Alle Bereiche)	DM 11/Monat
■ Profi	120 Minuten (Alle Bereiche)	DM 14/Monat

32 heb' ab!

AMIGA MULTIMEDIA

Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele.** Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben.**

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD32

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von Commodore

Netzwerk

Im Netzwerk d

Endlich haben Sie Ihr eigenes Netzwerk. Die Rechner schnurren friedlich vor sich hin. Alle Kabel sind verbunden und das Netz läßt sich anstandslos hochfahren. Was Ihnen nun noch fehlt zu Ihrem Glück sind die entsprechenden Spiele. Wir wollen Ihnen die interessanten Spiele auf dem Markt vorstellen und Ihnen einige Tips geben, welches vernetzte Vergnügen das richtige für Sie ist.

Von Wilfred Lindo ■

Mittlerweile hat sich vielerorts herumgesprochen, daß der größte Spielspaß mit vernetzten Multiuser-Games zu erzielen ist. Waren noch vor Monaten kaum Spiele auf dem Markt, so ist die Auswahl heute schon wesentlich reichhaltiger. Endlich haben auch die Hersteller den Reiz dieses speziellen Spiels entdeckt. Hier einige Spiele, die Sie unbedingt mit auf die Insel nehmen sollten. Vorausgesetzt Sie finden dort einen Netzanschluß vor.

Der Wing Commander geht ins Netz, mehrere Variationen stehen zur Verfügung.

RoboSports

Machen wir einen Abstecher in die Zukunft. Intelligente Roboter beherrschen das Bild. Sie führen alle Arbeiten aus. Selbst Kriege werden nur noch von Maschinen ausgetragen. Das holographische Kampfspiel tritt an die Stelle der menschlichen Auseinandersetzungen. RoboSports ist eine unter Windows laufende Kombination aus einem Strategiespiel und entsprechenden Action-Sequenzen. So können Sie sowohl Ihre strategischen Überlegungen einfließen lassen als auch aufregende Duelle erleben. Die daran beteiligten Teams messen sich in fünf unterschiedlichen Sportarten. Diese Wettkämpfe unterscheiden sich in Schwierigkeiten und Aufgabenstellungen deutlich voneinander.
Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, stellen Sie nach Ihren individuellen Bedürfnissen eine Vielzahl von Parametern ein. Es stehen rund 2000 unterschiedliche Einstellungen zur Verfügung. Dabei reicht das Angebot von der Veränderung der Eigenschaften der einzelnen Teams bis hin zur Gestaltung der Schauplätze und dem Schwierigkeitsgrad. Somit ist auch über einen längeren Zeitraum der Spaß garantiert.
In RoboSports können Sie mit bis zu vier Personen im Netz um die Vorherrschaft in einem fiktiven Gebiet kämpfen. Fehlende Mitspieler ergänzt das Spiel durch sehr starke Computergegner. Sie brauchen für jeden Rechner eine eigene Lizenz, da sich sonst das Spiel nicht starten läßt.

Spaceward Ho!

Sie leben auf einem überfüllten Planeten. Ihr Volk hat es geschafft, die ersten Raumschiffe zu bauen. Sie verbessern Ihre Technologie, kolonisieren andere Planeten und steuern eine unbekannte Welt an. Ziel von Spaceward Ho! ist die Eroberung des Weltraumes. Dabei

Ein paar grundsätzliche Tips

Wgen nennen kann oder we-

Speicherbereich Ihres Betriebssystems

zugehörigen Handbüchern. Wer bei-

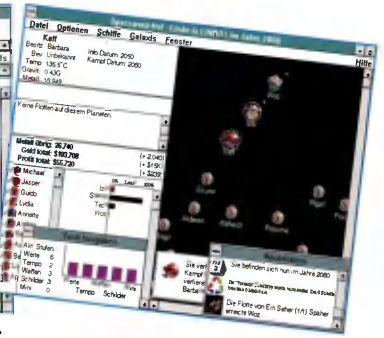
nur

ramm

ex

anspruch

er Spiele Teil 2



RoboSports - kämpfen Sie um jeden Meter (links). Galaktisches Vergnügen mit Spaceward Ho (rechts)!

sollte kein Abbild der Wirklichkeit geschaffen werden, sondern ein witziges und unterhaltsames Spiel, das sich mit lustigen Grafiken und kessen Sprüchen präsentiert. Sie starten Spaceward Ho! mit dem Aussenden von Spähern, die das Universum erkunden. Sobald Sie einen Planeten finden, der Ihrem Heimatplaneten ähnelt, passen Sie mittels 'Terraforming' Temperatur und Gravitation an Ihre Bedürfnisse an. Sie beginnen, den neuen Planeten zu besiedeln, und sehr schnell wirft dieser durch den Abbau von Erzen Gewinne ab. Rentiert sich das Geschäft, beginnen Sie von neuem mit der Erkundung und suchen den nächsten Himmelskörper. So fliegen Sie von Planet zu Planet und vergrößern Ihr Imperium.

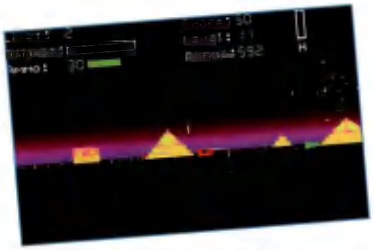
Mit bis zu 20 Personen können Sie das witzige Strategiespiel im Netz spielen. Eine ideale Chance, ganze Abteilungen in Ihrer Firma lahmzulegen. Dabei erfahren Sie nicht, welcher Ihrer Widersacher vom Computer gesteuert wird oder wer einer Ihrer Kollegen ist.

Falcon 3.0

Trotz seines fortgeschrittenen Alters gehört der Falcon 3.0 immer noch zu den wenigen Flugsimulationen, die sich im Netzwerk fliegen lassen. Mit bis zu sechs Piloten starten Sie in die Wolken. Sie können nicht nur gegeneinander fliegen, sondern auch mit Ihrem Flugpartner in einer eigenen Staffel gemeinsame Missionen und Aufträge erfüllen. Basis für diese Art von Kommunikation bildet das EBS-System (Electronic Battlefield Series). Es stellt ein virtuelles Gefechtsfeld dar, in dem eine Vielzahl von Flugzeugen, Panzern und Bodentruppen miteinander vernetzt sind. Grundlage sind eine taktische und eine strategische Komponente im Spiel. Praktisch heißt das, daß abhängig von dem Erfolg oder Mißerfolg einer Mission das weitere Geschehen bestimmt wird. Das eigentlich Interessante aus der Sicht der Spieler ist, daß unterschiedliche Simulationen auf ein und demselben Schauplatz funktionieren. Hinzu kommt, daß die Kommunikation des Falcons vorzüglich umgesetzt

Immer noch die Referenz im Netz: Falcon 3.0.

Bereits seit Wochen angekündigt: Delta V.



Spectre gibt es unter DOS und Windows.

Populous - trotz des Alters immer noch aktuell.

wurde. Es kommt kaum zu Störungen beim Austausch der Daten, und durch eine wirklich intelligente Programmierung werden meist nur Positionsdaten ausgetauscht. So wird die Menge der Daten, die über die Leitung fließen, recht klein gehalten. Schon mit einer geringen Datentransferrate sind akzeptable Werte zu erreichen. Mittlerweile gibt es auch entsprechende Erweiterungen (z.B. MIG 29), mit denen Sie dann in unterschiedlichen Maschinen in die Simulation starten. Ein Muß für alle Netzspieler.

Populous 2

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Gottes. Entscheiden Sie über Leben und Tod. Leider sind Sie in Ihrer göttlichen Rolle nicht allein in dieser Welt, sondern ein Gegenspieler verfolgt die gleichen Ziele wie Sie. Ziel des Spieles ist die Unterwerfung der rivalisierenden Gottheiten und ihrer Anhänger.
Nachdem die Rechner miteinander verbunden und alle Parameter eingestellt sind, müssen sich die Spieler zunächst entscheiden, ob sie die böse oder die gute Seite wählen. Daraufhin wird die entsprechende Landschaft ausgewählt, die Verbindung hergestellt und Sie können sich auf göttliche Pfade begeben.
Populous ist eine intelligente Kombination aus actionreicher Simulation und durchdachter Strategie. Eine Besonderheit stellt die Benutzerführung per Icon dar. So können der gesamte Dialog mit dem Partner oder der Verbindungsaufbau komplett über die grafischen Symbole gesteuert werden. Auch wenn Populous schon einige Jahre auf dem Buckel hat, so hat die tolle Spielidee bis heute nicht an Reiz verloren.

Chessmaster 4000

Natürlich darf im Netzwerk ein Schachspiel nicht fehlen. Dieses komplette Schachsystem ist dem königlichen Spiel in allen Bereichen würdig. Sowohl dem unbeholfenen Einsteiger als auch dem erfahrenen Schachprofi garantiert der Chessmaster ein gelungenes Spielvergnügen. Als Anfänger führt Sie eine kleine Schachschule behutsam in das Spiel der Könige ein. Das animierte Lernprogramm sucht seinesgleichen. Jeder Hinweis wird ausführlich beschrieben, wodurch sich ein zusätzlicher Lerneffekt einstellt. Nützliche Tips zum aktuellen Spiel stehen Ihnen auf Knopfdruck jederzeit zur Verfügung. Das Spiel unterstützt alle nur erdenklichen Spielsituationen. Neben der einfachen Hilfestellung bei einzelnen Spielzügen können Sie auch nachforschen, wer beispielsweise Ihre Eröffnung in historischen Spielen verwandt hat. Wer also ein gutes Spiel sucht, das neben einer Vielzahl von interessanten Funktionen noch das gemeinsame königliche Vergnügen im Netz zuläßt, sollte sich Chessmaster etwas genauer anschauen.

Empire Deluxe - ein Klassiker für Strategen.

Empire Deluxe

Bereits vor über zehn Jahren erblickte der Urvater von Empire Deluxe das Licht der Computerwelt. Seitdem gilt Empire als der Klassiker im Strategie-Genre. Die Grundidee ist bei allen Versionen von Empire immer gleich geblieben. Fiktive Staaten kämpfen mit allen Mitteln um die Vorherrschaft der Welt. Dabei können sich bis zu sechs unterschiedliche Parteien an dieser Auseinandersetzung beteiligen. Sieger ist die Partei, die zuletzt nach unzähligen Auseinandersetzungen übrig bleibt. Also eine einfache und reizvolle Spielidee.
Das Spielfeld selbst ist ein imaginärer Kontinent, den es zu erobern gilt. Dabei können Sie die Gestaltung des Terrains dem Zufall überlassen, auf bereits vorgegebene Landschaften zurückgreifen oder sogar mit dem integrierten Editor ein Land nach Ihren Vorstellungen erschaffen. Die Ausmaße des Gebietes bleiben dabei völlig Ihnen überlassen. Ein winziges Areal ist ebenso denkbar wie ein riesiger Kontinent. Alle Städte und Truppen werden durch Symbole auf der Landkarte dargestellt. Per Befehl oder Maus werden unterschiedliche Aktivitäten ausgeführt.
Abhängig von Ihrer Erfahrung mit dem Spiel können Sie unterschiedliche Schwierigkeitsgrade wählen. Sowohl für den Einsteiger als auch für den erfahrenen Strategen ist gesorgt.

Der Rechtstip

Rein rechtlich muß für jeden Spieler eine eigene Lizenz des Spieles vorhanden sein. Einige Spiele (z.B. Robosports, Spectre) sind erst gar nicht zu starten, wenn sich die Seriennummern nicht unterscheiden. Wer also das Geld für ein eigenes Netz ausgegeben hat, der sollte bei der Lizenz seines Lieblingsspieles nicht sparen.

Ein Schachspiel darf nicht fehlen.

In Syndicate kämpfen Cybergs um den Sieg.

Sogar Handicaps können vergeben werden, um ein ausgewogenes Kräfteverhältnis unter den Spielern zu garantieren. Die eigentliche Krönung stellt allerdings das Spiel in einem Netzwerk dar. Bis zu sechs Personen können dann um Ländereien streiten. Eine Kopplung zwischen der Windows-Version und der älteren unter DOS laufenden Ausgabe von Empire funktioniert problemlos.

Syndicate

Gigantische Organisationen streben nach der Weltherrschaft. Sie setzen ihre Ziele mit Hilfe von hochgezüchteten Robotern durch. Diese führen in kleinen Trupps gezielt Anschläge auf Ihr Land aus. Sie sind der Anführer einer Agententruppe und versuchen Ihrerseits mit eigenen Cyborgs, Ihren Widersachern das Handwerk zu legen. In einzelnen Missionen versuchen Sie Ihr Glück. Dabei können Sie Ihre Leute mit unterschiedlichen Waffen und Eigenschaften ausrüsten. Natürlich können Sie durch Kauf oder Forschung die Bewaffnungen und Fähigkeiten Ihrer künstlichen Truppen deutlich verbessern, leider stehen der Gegenseite jedoch ähnliche Mittel zur Verfügung.
Im Netzbetrieb können Sie mit bis zu sieben Personen um die Vorherrschaft streiten. Dabei stehen Ihnen zehn spezielle MultiUser-Szenarien zur Verfügung, die eigens für den Einsatz mehrerer Spieler eingerichtet wurden.

Neue Titel für das Land

'Play with each other, not with yourself', so lautet das Motto der Spieler im Netzwerk. Leider gibt es noch immer viel zu wenige Spiele, die das gemeinsame Vergnügen am Computer unterstützen. Noch immer dominieren dabei die Strategie-Spiele, was sicherlich an dem einfachen Datenaustausch liegt. Erfreulicherweise sind einige sehr interessante Spiele angekündigt, so daß fast jeder auf den Geschmack kommen kann. Für alle Fans des Wing Commanders ist die Erweiterung Armada von Origin angekündigt. Was sich alle Freunde der Zukunftssaga schon immer gewünscht haben, wird jetzt endlich Wirklichkeit. Der Wing Commander wird multiuserfähig. Sowohl per Modem als auch im Netzwerk ist das Spielen geplant. Ebenfalls über eine Netzfähigkeit sollen die bereits seit langem angekündigten Titel Delta-V und MechWarrior II verfügen. Bleibt also abzuwarten, was in den nächsten Wochen auf den Markt kommt. Bis dahin müssen Sie sich noch mit den hier vorgestellten Spielen vergnügen.

Marktübersicht

Titel	*Hersteller*	*Genre*	*Plattform*	*Besonderheit*
Battle Isle II	Blue Byte	Strategie	DOS	Das erste deutsche Spiel
Car & Driver	Electronic Arts	Simulation	DOS	Einziges Autorennen im Netz
Chessmaster 4000	Software Toolworks	Schach	Windows	Leistungsstarkes Schachspiel
ChessNet	Masque	Schach	Windows	Reines Schachspiel im Netz
Delta-V	Bethesda Softworks	Action	DOS	Das ultimative Netzspiel
XXXX	ID	Action	DOS	Jetzt auf dem Index
Empire Deluxe	New World Computing	Strategie	DOS/Win	Bis zu sechs Spielern
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	Simulation	DOS	Bis zu sechs Piloten
Heard	Microsoft	Karten	Windows	Liegt Windows für Workgroups bei
MechWarrior II	Activision	Action	DOS	Kampfroboter im Netzwerk
Netwars	Novell	Action	DOS	Liegt Novell Dos 7 bei
Populous II	Electronic Arts	Strategie	DOS	Tolle Spielidee
RoboSports	Maxis	Strategie	Windows	Benötigt mehrere Lizenzen im Netz
Spaceward Ho!	New World Computering	Strategie	Windows	Bis zu 20 Spieler
Spectre	Velocity	Action	DOS/Win	Dos- und Windows-Version
Syndicate	Bullfrog	Strategie	DOS	Zehn unterschiedliche Szenarien
Wing Commander	Origin	Action	DOS	Die Erweiterung Armada

COMING UP!

Virgin

Virgin macht Dampf! Creature Shock, Lost Eden und Lion King sind nur drei der vielen Toptitel, die im diesjährigen Weihnachtsgeschäft für viel Aufsehen sorgen werden. Markus Krichel hat sich in den Virgin-Studios in Los Angeles umgesehen. Lesen Sie alles über neue Projekte, Virgins Einstellung zum Thema „interaktiver Film" und die Personen hinter den Kulissen in der nächsten Ausgabe der PC Games.

Hanse - Die Expedition

Deutsche Wirtschaftssimulationen sind so begehrt wie nie zuvor. Das beweisen allein die unglaublichen Verkaufszahlen von Aufschwung Ost und die ebenso guten Vorbestellungen für Bundesliga Manager Hattrick. Klar, daß diesen Trend auch alle anderen Hersteller für sich nutzen möchten. Nichts erscheint da leichter, als ein bereits vorhandenes Spiel mit Kult-Status in eine zeitgemäße Form zu bringen. Ob das bei Hanse - Die Expedition gelungen ist, erfahren Sie nächste Ausgabe!

11th Hour

Lange Zeit stand 7th Guest an der Spitze der CD-ROM-Charts. Erst mit dem Erscheinen von Rebel Assault wurde eine neue Ära eingeläutet und der Spitzenreiter vom Thron verstoßen. Mit 11th Hour möchten die Jungs von Trilobyte wieder ganz nach oben und der Konkurrenz zeigen, „wem die Stunde schlägt!"

System Shock

Kein Hersteller ohne 3D-Action-Spiel. Diesen Zug möchte Origin natürlich auf keinen Fall verpassen, und so werkeln die Programmierer immer noch eifrig an System Shock. Erster Eindruck: Dieses Spiel schlägt alles bisher Dagewesene und ist damit ein hochkarätiger Aspirant für das Spiel des Monats.

Die nächste PC Games erscheint am 7. September im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Redaktion Tips and Tricks:
Neil Harris
Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Christian Strasheim, Kai-Uwe Wahl, Markus Krichel, Petra Maueröder, Wilfred Lindo, Harald Wagner, Lars Geiger

Titelgestaltung: Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Ballendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel PC Games: © LucasFilm

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text:
Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Urheberrecht Coverdisk:
Alle auf der PC Games Coverdisk veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

DISCOVER SOUNDWAVE32 SCSI

Entdecken Sie eine Welt voller mitreißender Stimmungen, voller Klänge und Soundeffekte, so heißer Funktionen, daß Sie vor Aufregung schwitzen und so mächtiger Erweiterbarkeit, daß Sie vor Freude jubeln werden!

Entdecken Sie die SoundWave32 SCSI von Orchid!

Von der mitgelieferten Software können Schatzsucher nur träumen:

PERSONAL EFFECTS
Echo, Flanger, Pitch Shift für Mikro, Line oder CD-Eingang. Unbedingt anhören!

QUIKVOICE
Sprechererkennung! Sagen Sie Ihrem PC, wo's lang geht.

AUDIORECORDER
Der PC als Diktaphon. Mit 10:1 Echtzeitkompression oder DAT-Qualität

MEDIARACK
Die Stereoanlage auf Ihrem PC! Mit CD-Archivierung und vielem mehr.

RECORDINGSESSION
Der MIDI Sequencer mit Notensatz und Mischpult

KEY-Z-PLAYER
Spielen Sie auf der Computertastatur Klavier oder Schlagzeug oder...

Die SoundWave32 SCSI kommt natürlich außerdem komplett mit Lautsprechern, Mikrofon und Handbuch.

FÜR TIEF LIEGENDE DM 599,-

Erleben Sie außerdem von Orchid

***KELVIN64** - 64-Bit Grafikpower für PCI oder VLB*
***VIDIOLA UND VIDIOLAPRO** - Videofilme am PC aufnehmen, anschauen, bearbeiten und präsentieren.*

Ausgezeichnet
Die SoundWave32 ist der Star der Fachpresse. Wir haben Sie jetzt sogar noch verbessert.

PCPraxis EMPFEHLUNG 6/95 1,4

PC EXPERT 10/95 1,5

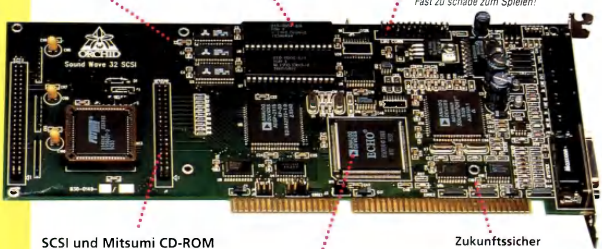
Action! February 1996

AWARD WINNER February 1996

PC MAGAZINE UK 2/96 4,5

Super Kompatibel
Mit MT-32 oder General MIDI. MPU-401 und SoundBlaster gleichzeitig belebt sie auch völlig abgefahrene Programme mit Spitzensound.

Erweiterbarer Wavetable
Die glasklaren Aufnahmen echter Instrumente von InVision lassen sich beliebig erweitern von 2 auf bis zu 6MB Fast zu schade zum Spielen!



SCSI und Mitsumi CD-ROM
Schließen Sie hier Double Speed bis Quad Speed CD-ROM Laufwerke an.

Starker 24-Bit DSP
Der Signalprozessor sorgt dafür, daß die SoundWave32 SCSI immer die angesagte Karte bleibt. Neue Software genügt!

Zukunftssicher
4 Jahre Garantie und kostenlose Treiberupdates über unsere BBS dienen Ihrer Sicherheit.

Oder genießen Sie eine unserer anderen Sound-Kostarkeiten

WAVEBOOSTER4X	4 MB edle Wavetable Sounds mit Effekt-DSP für SW32-SCSI ..... DM 449,-
INVISION ROM UPGRADE	rüstet jede SoundWave32 zur Plus met 2MB Sounds von inVision ..... DM 89,-
MIDI KIT	Kabelsatz In/Out zum Anschluß von MIDI-Keyboards etc. an jede SoundWave32 ..... DM 98,-
SOUNDWAVE32	Das Original zum Wavetable Einsteigerpreis mit allen Vorzügen ..... DM 469,-
SOUNDWAVE32PLUS	Wie SoundWave32, jedoch mit 2MB inVision Wavetable ..... DM 539,-
GAMEWAVE32	Preiswerter gibt's Wavetablesound nicht. 16-Bit, DSP, Kombo Modes ..... DM 299,-

Einen Orchid-Händler in Ihrer Nähe erfahren Sie bei

CHS. Tel.04108/120 - **DELO**. Tel.02361/60990 - **EXTRA**. Tel.07322 961511
MAXCOM. Tel.0211/94830 - **PROFISOFT** Tel.0541/122065 - **WAIBEL**. Tel.07243/577577

Orchid Technology GmbH · Niederlöricker Str. 36, 40667 Meerbusch · Fax: (02132) 80074 · BBS (02132) 80075

ORCHID

OUTPOST™

Das Schicksal der Erde hängt von ihrem Überleben ab !

Steuern Sie das Wachstum Ihrer Kolonie.

Die Erde wurde durch eine Katastrophe zerstört - Sie sind nun verantwortlich dafür, unsere Zivilisation auf einem anderen Planeten wieder aufzubauen. Wohin Sie gehen, und ob Sie überleben, hängt von Ihnen ab - das Spektrum der Möglichkeiten ist so weit gespannt wie die Milchstraße.

OUTPOST ist aufgebaut auf Forschungen der NASA auf den Gebieten Raumfahrt, Robotik, Terraforming und Konzeption intergalaktischer Flugkörper; das Spiel gibt Ihnen die Kontrolle über die umfassendste Strategie-Simulation, die je für den PC entworfen wurde.

Von der Raumstation für die Kolonisierung von Planeten bis zu den Bergarbeit-Robotern und der Einschienenbahn, die Sie auf dem Planeten verwenden werden, sind der photographische Realismus und die 3D-Animationen von OUTPOST unerreicht.

Die Entwicklung der Landwirtschaft, des Bergbaus und der Industrieproduktion sind lebensnotwendige Aktivitäten, wie auch die Investitionen in Forschungs- und Erholungsstätten, die den Kolonisatoren das Leben angenehmer machen werden. Hoffentlich bleiben sie lange genug am Leben, um davon zu profitieren. Denn in letzter Konsequenz werden Ihre Entscheidungen die Zukunft der Menschheit bestimmen.

Die Befehlszentrale erlaubt Ihnen, den Status Ihrer Kolonie zu analysieren.

Konstruieren Sie eine Reihe von mechanischen Gehilfen, darunter Roboter für den Bergbau, Erkundungsarbeit und Bulldozer-Roboter.

3D-Grafiken auf dem neuesten Stand der Technik.

Ihre Reise beginnt mit dem Mutterschiff.

Tanken Sie in der Wasserstoffatmosphäre von Jupiter auf.

OUTPOST ist erhälich für PC CD-ROM (Disketten-Version folgt)

«Die Grafikqualität von Outpost ist einfach unglaublich»

Computer Gaming World

™ und/oder © sind eingetragene Warenzeichen von oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. ® & Rechte vorbehalten.

HotLine: Mo-Fr. 15h-18h Uhr
ISBN Nr.: 06187 - XXX - XXX

eine SIERRA® Produktion

BOMICO